BRUTUS 19



Emmertorial
Aan mij de eer weer iets uit m'n neus te peuteren omdat de BRUTUS weer eens in Emmen geproduceerd wordt. Deze BRUTUS wordt de dikste tot nu toe: 36 pagina's. We begonnen het weekend goed met al 10 uitgetypte bladzijden. Zo had ik dus genoeg tijd om met Wijka een ochtend door het centrum te stappen cq in een coffeeshop te zitten. En ondertussen de rest van de redaktie maar hard werken rah, rah. 's'Middags moest ik er echter aan geloven: Het adjudiceren van Chateau; een hels karwei.
We hebben eindelijk een goede bestemming voor onze eiersnijder gevonden. Er zitten rondjes in waarmee je uitstekend de vloten kunt omcirkelen.
Het verheugt me ten zeerste dat Chateau nog steeds zo goed loopt. Jan start een nieuw FRP 'Ten little niggers'. Kan ik zelf eindelijk ook weer als deelnemer me uitleven.
Dat Engelsen preuts zijn is weer eens onomstotelijk bewezen. We hebben ons artikel 'Perversie' uit den verhalentrommel van Oom Wim (zie BRUTUS 8) vertaald opgestuurd aan Demons Drawl. Zij zouden het plaatsen in Demons Drawl 8 Maar nota bene de drukker weigerde dit artikel af te drukken. Het wordt dus tijd dat Jeremy Nuttall een andere drukker zoekt.
Laatste peiling v.w.b. de voorrondes: 39 kneuzen hebben zich reeds opgegeven. Nog 3 kneusjes gevraagd dus. Dat moet toch niet zo moeilijk zijn om de 42 vol te maken. Desnoods halen we die laatste 3 uit het Leidense bejaardenhuis.

DE SCHANDPAAL :

De volgende personen dienen met grote spoed geld over te maken op girorekening 1929742 tnv Guus Lobach te Warffum: Johnny Bottema, Gerard Burger, Chris Frowein, Walfred Haans, Dennis Kooper, Lex Pater, Herman Schreuder, Erik Smidt, Pieter Stolk, Bernd Timmerman, Nico Viet, Marcel Vink, Ynte Visser, Erik Warmelink, Lambert Wolterbeek Muller, Remco Zuidervliet.
Voor de mensen wiens naam onderstreept is, is dit de laatste BRUTUS die ze ontvangen, tenzij ze geld overmaken. De anderen hebben nog recht op BRUTUS 20.

Wachtlijsten :

DIPLOMACY (GM Harrie) : Nico Viet, Peter Zersch, nog 2.
STAB (GM Guus) : Harrie van de Laan, Wim Oldenburger, Chris Frowein, Nicholas Whyte, Matthijs Beyer, nog 2.
VAIN RATS (GM ??) : Geen, nog 7.
SOPWITH (GM Peter) : Lex Pater, Nicholas Whyte, Rolf Sijmons, nog 3.
SNITS' REVENGE (GM Teijo) : Peter Aars, Jan Herman Veldkamp, nog 3.
TEN LITTLE NIGGERS (GM Jan) : Lex Pater, Albertus Koster, Jan Herman Veldkamp, Yvonne Buter, Peter Aars, nog 5.
PRONKJEWAIL (GM Roel) : Geen, nog 4.

DEADLINES VAN DE SPELEN:

Snits en Peter Dols:	VRIJDAG 26 OKTOBER 18.00
Peter Aars, Harrie van de Laan, en Roel Panjer:	WOENSDAG 31 OKTOBER 18.00
Alle overige gevallen:	VRIJDAG 2 NOVEMBER 18.00

HET LEGIOEN DER KANSLOZEN

Oei, dat wordt weer spannend.

Op zaterdag 20 en zondag 21 oktober wordt de tweede voorronde voor het NK '84 gehouden in Leiden. Er zal naar mijn laatste informatie op 5 borden gespeeld gaan worden. Je kunt je nog opgeven bij Jaap Jacobs, Van Goghlaan 16, 2343 RN Oegstgeest, maar de kans dat je nog mee kunt spelen is heel klein. Maar misschien heb je door afzeggingen op het laatste moment nog een kans.
Het toernooi wordt gehouden in de gebouwen van de universitaire lerarenopleiding aan de Johan de Wittstraat.

KOMT U ER ALLEEN NIET UIT? DAN HELPEN WIJ U ERMEE.

Drie van de 35 mogen in december weer een poging wagen mij te vloeren. Dat zulks bij voorbaat tot mislukking gedoemd is laat de deelnemerslijst wel zien, die Jaap in Oxy 36 publiceerde. Ik zal de mij bekende mensen eens onder de loep nemen.

De Groningers

Frank Hoekstra zal flink op zijn bek gaan tijdens het weekend. Hij mag wel denken dat hij het spel volledig beheerst, maar zal merken dat een voorronde anders is dan een partijtje met schoolvriendjes (lees slaafjes). Twintigste.
Heino Koning overtrof zichzelf in de eerste voorronde. Zijn optreden in Nieuwe Gezichten liet echter zien dat hij een strategisch onbenul is maar tactisch redelijk sterk. Zal geen enkele kans hebben tussen Dennis en Frank M. in. Vijftiende.
Was Jan Feringa vroeger een slappe klitter die goed met beginners om kon gaan, nu overdrijft hij de balans te erg : hij valt zichzelf aan als het moet om de balans te herstellen. Heeft bovendien een naam. Gedeeld zeventiende.

De Hagenezen

Paul Meerts probeert voor het bereiken van de pensioengerechtigde leeftijd nog 1 maal de finale te halen. Lijkt de laatste jaren iets van het spel te hebben begrepen maar zal moeten opboksen tegen kinderen met de instelling : Never trust anybody above 30. Derde.
Roland Bakker's nadeel is dat bij ftf-diplomacy zijn fysieke aanwezigheid vereist is. Misschien dat het nieuwe permanentje helpt. Achtste.
Paul Michel kan net zo slaapverwekkend dom praten als hij stukjes schrijft. Maar is een gevaarlijk stabber. Zijn meest geslaagde stab was op een lieftallige Francaise die blijkbaar niet verstond wat hij zei. Vierde.

Hauke Jansen heeft zijn eigen kansen nu al verschonken aan de Rijswijkse maffia in ruil voor een kratje Glenfiddich. Geef hem eens ongelijk. Hauke's zwakste punt : hij wordt niet boos als je hem stabt. Zo lukt dat dus keer op keer. Vierentwintigste.



De Leidenaren

Erik Joustra is het slimmere broertje van Jos Krijnen. De twee kunnen als een geheel worden beschouwd. Maar een kans van 2/35 om de finale te bereiken is nog steeds te weinig. Tiende.
Frank Mulder is de strenge meester van het Nederlandse diplomacy. Altijd vindt hij weer mensen die er op geilen zich door hem te laten tuchtigen. Heeft om zijn kansen te vergroten zijn vriendinnetje maar meegenomen. Zesde.
Hans Vijlbrief haalt de laatste tijd hoge scores in ftf-partijtjes. Met Hans in Italie zou ik als Oostenrijk onmiddellijk als Ivo in Mie Wan openen. Vooral als Italie en Oostenrijk levensgevaarlijk. Tweede.
Lex Pater kan maar het beste een baard laten staan : dat zal zijn verwaande tronie verbergen. Met het huidige is hij kansloos. Goed in het breken van erewoorden. Vijfde.
Jochem van Hal ontwikkelt zich van pokerface tot een Jacobsachtige schuiver met 1 of 2 eenheden. Dit kan niet anders dan een lange-termijnplanning zijn om nu hard toe te staan. Eerste.
Dennis Kooper is de Donald Duck van het Leidse diplomacy : hij kwaakt wel maar zegt niets. Vindt altijd wel een Guus Geluk die hem te slim af is. Zevende.
Marcel Vink is de enige van wie ik zou geloven dat hij een F StPnc bouwt om een eventuele Turkse aanval daar af te slaan. Mr. Paranoia himself.
Net zo'n lieve jongen als J. de Ripper. Achttiende.
Jos Krijnen is dus het dommere broertje van Erik J. Samen Stan Laurel en Oliver Hardy, Watt en Half Watt. U verzint maar iets. Elfde.

De Rijswijkers

Bernd Timmerman zal als nieuw SB-lid hard aangepakt worden. Loopt deze keer niet weg op de tweede dag maar geeft een eeuwige proxy aan Mr. Paranoia, die dat niet gelooft. Gedeeld dertigste.
Louis de Koning gooit een nieuw geheim wapen in de strijd : het is uit met de erewoorden, nu moeten mensen op de bijbel (of op 3 Suskes en Wiskes) zweren. Zal daarom moeilijk te verslaan zijn. Gedeeld dertigste.

De rest

Henk Revet zal op zaterdagmiddag in 1905 door zijn vader worden opgehaald en zondag niet meer terugkomen. Ook zijn postale partijen zal hij dan stoppen. Zal dan over drie maanden vrolijk weer zes postale partijen opstarten. Zo zie je hem, zo zie je hem niet. Vijfendertigste.

Resumerend zal het wel weer spannend worden. Toch jammer om weer met zes jokers te moeten spelen.

Teijo Doornkamp

'Mam, als ik een vrouw was zou ik op jou willen lijken'



De beste aflevering uit de succesvolle rubriek

Geboortebewijs van transseksuelen kan gewijzigd

U hebt het vast wel gelezen in de krant: transseksuelen kunnen hun geboortebewijs laten veranderen. Nadat ze door een operatie van geslacht veranderd zijn, kunnen ze deze wijziging ook op hun geboortebewijs laten aantekenen. Daarmee kunnen ze een paspoort of rijbewijs aanvragen met vermelding van het juiste geslacht erop. Voor deze wetswijziging is één 'man' hoofdzakelijk verantwoordelijk. Het is de ons welbekende Peter! Voor deze verandering heeft hij jaren lang gestreden. Helaas is hij het slachtoffer van zijn eigen wetsverandering. Volgens het wetsontwerp moeten rechters beslissen over het verzoek van de transseksueel om het geboortebewijs te laten veranderen. Nu hebben de rechters besloten dat Peter niet genoeg vrouwelijke eigenschappen vertoond.



Smal tussen de benen en breder van voren.

Het meest schokkend vonden ze de borsten die ietwat te laag zijn aangeplant.
Het gerucht wil dat er nog wat meer kleinigheden tijdens de medische ingreep zijn misgelopen. Geen der partijen wil hierover echter iets loslaten.
Hoewel Peter wat verbolgen reageerde op deze tegenslag, voelt hij grote blijdschap voor zijn collega's!

Geen bezwaar tegen geknijp in borsten

Het blijkt dat ik in de Novice Corner van de vorige maand iets te hard van stapel ben gelopen bij het behandelen van de scissors, de dubbele kap op een eenheid. Mijn bewering was dat toepassing van de scissors in het volgende geval
AUS: A Gre-Ser, A Bud-Ser
RUS: A Gal, A Ser, A Bul
Oostenrijk altijd twee supplycenters gaf. Zoals een aantal lezers terecht opmerkte is dit niet waar. Rusland kan namelijk A Gal-Bud, A Ser-Gre en A Bul S A Ser-Gre spelen. Hij anticipeert zo op de Oostenrijkse scissors en pakt zowel Bud als Gre in ruil voor Ser.
Deze zettenreeks is in het algemeen geldig tegen scissors. Door dergelijke zetten te spelen kun je in ruil voor een van je eigen gebieden er twee van je tegenstander terugpakken. Zijn scissors dan altijd slecht?
Niet helemaal. Het bezit van de centrale plaats (in dit geval Servie) kan erg belangrijk zijn, zelfs zo belangrijk dat je tegenstander die nooit op wil geven. Dan worden de scissors weer interessant.
Bekijk maar eens het volgende voorbeeld:

Rusland kan er niet om lachen

GER: A Mun, A Ber
RUS: A Kie, A Tyr, A Sil
Als Duitsland hier A Mun S A Ber, A Ber S A Mun speelt verliest hij altijd iets. Toepassing van de scissors hier (A Ber-Kie, A Mun-Kie) werkt goed tegen alle aanvallen gesteund door Kiel. Het bezit van Kiel kan belangrijk zijn als het Duitse leger daarna via Den naar Scandinavie door kan breken. Als Rusland zich dat niet kan veroorloven zijn scissors hier dus een mogelijkheid.
Een andere vraag ging over het steunen van een eenheid van een land dat in anarchy is. Mag dat? Mijn antwoord: gelukkig wel!
Er zijn namelijk talloze voorbeelden van (postale) partijen waar een land ternauwernood van de overwinning kon worden afgehouden door het steunen van dergelijke eenheden. Stel je bijvoorbeeld eens de volgende situatie voor:
TUR: F Naf, F WMS, F GOL, F TYS, A Pie, A Tyr, A Boh, A Sil, A Pru, A Gal,
A War, A Ukr, A Rum, A Mos, A Sev.
GER: A Gas, A Mar, A Bur, A Mun, A Kie, A Ber, A Ruh.
ENG: F MAO, F Por, F NAO, F IRI, A Nor, F StPnc.
FRA (Anarchy): A Spa.
Turkije heeft 17 supplycenters (TUR+AUS+ITA+Balkan+Tun+War+Mos+Sev) en dreigt nog Spa te pakken. Engeland en Duitsland kunnen Turkije altijd van zijn 18e supplycenter afhouden:
GER: A Gas S A Mar, A Bur S A Mun, A Ruh S A Mun, A Kie S A Kie.
ENG: F NAO S F MAO, F IRI S F MAO, A Nor S F StPnc, F Por S (F) A Spa (!).
Een dergelijke lijn noemen we een stalematelijn of drawlijn. De Franse eenheid neemt hier een centrale plaats in. Gelukkig maar dat hij gesteund mag worden.
Een laatste vraag van Gerrit-Jan Hondelink: Bij een ftf-partijtje hadden we een meningsverschil over de regels. Hoe te beslissen bij:

OUDE KOEIEN

FRA: A Hol-Kie.
GER: F Den-Kie, A Kie-Hol.
ENG: F NTH S (G) A Kie-Hol.

Ieder land apart bekijken?
Antwoord: Dit is hetzelfde probleem als behandeld in de Novice Corner van BRUTUS 15. A Kie-Hol gaat uiteraard door, Maar F Den-Kie ook! Dit vanwege de spelregel dat 2 eenheden elkaar niet mogen passeren. In de Nederlandstalige spelregels staat dit geval uitgelegd op pagina 10 en 11: Wanneer twee eenheden bevel krijgen naar dezelfde plaats te gaan en een van hen wordt verdreven door een eenheid die **van** die plaats is gekomen, dan mag de andere eenheid wel worden verplaatst.

BESTE BRUTEN

Jaap Jacobs: De laatste Brutus zag er redelijk uit. Typerend dat je het voor de Letter Column van de buitenlanders moet hebben.
Jan: Helaas wel. Het enige wat je van je landgenoten kunt verwachten is een velletje orders, begeleid met press met een meligheid van 8 op de Schaal van Patty Brard.
Jaap: Voornamelijk antwoorden op brieven van jou heb ik de indruk. Schrijf je zoveel met buitenlanders? Ik heb daar door diverse redenen nauwelijks meer tijd voor, hoewel ik het wel zou willen. Op ieder exemplaar van ieder zine dat ik ontving een brief schrijven, dat is mijn ideaal. Het zal er waarschijnlijk nooit van komen.

Lex Pater: Waarom de nederlanders het vertikken om in de pen te klimmen? Mijn theorie is: ze hebben iets tegen een briefwisseling in een zine. Je moet bedenken dat we eigenlijk heel dicht bij elkaar wonen en elkaar meerdere keren per jaar kunnen zien. Waarom dan een gedachtenwisseling in een zine?

Voor de lol kan je zeggen. Maar de nederlandse speler is ook nog eens bezield met de typische nederlandse bekrompen manier van denken, ze zijn als de dood dat ze worden uitgelachen. Gezien de behandeling van enkele brieven in de Oxy kan ik begrijpen waarom de meeste spelers zullen zeggen "bekijk het maar".
Jan: De hoofdoorzaak is volgens mij nog steeds de aanwezigheid van een uit calvinisme voortkomende angst om op te vallen. Het in het openbaar verkondigen van je mening schijnt als een soort geestelijk exhibitionisme beschouwd te worden.
Lex: Heb je dan eindelijk een volle Letter Column, dan is die grotendeels in het engels. Een heleboel mensen, ofschoon ze het makkelijk moeten kunnen lezen, vertikken dat te gebruiken of het zal hun gewoon niet aanspreken. "Wat kan mij het schelen wat die buitenlanders er van vinden".
Jan: Uiteraard zijn engelstalige bijdragen welkom, maar men moet zich absoluut niet verplicht voelen die taal te gebruiken. Stel je voor!
Lex: Oom Wim timmert stevig aan de weg, vooral het idee wat stukken van Rolf Sijmons te plaatsen was prima. Het kroeggevecht las ik met



veel plezier, T&T i.p.v. AD&D lijkt me niets, maar met hem als GM wil ik het graag proberen. Het was ook wel een parodie waard, helaas is de uitwerking daarvan wat in de mangel gekomen.(Oh, wat was het een zootje).
Jan: Waarom vind je T&T maar niks? Luck i.p.v. Wisdom vind ik een duidelijke vooruitgang en de simpelheid van het spel T&T doet verfrissend aan vergeleken met de onophoudelijke stroom regels en manuals van TSR. T&T kun je bovendien voor een paar tientjes al spelen.
Lex: Verder weet ik niet of ik 'Brutus by bike' wel zo vindt passen in de Brutus. Doordat ik geen vakantie heb gehad ben ik natuurlijk zeer subjectieg bezig, maar voor zo'n reactie moet je dat ook wel zijn denk ik. Moest er echt twee-en-halve pagina aan worden besteed, terwijl het in één zin kon?
Ivo: Verder heb ik genoten van de reisverslagen van de beide ploegen.

Ivo Bouwman: Overigens zou ik me maar niet te erg opwinden over de bierprijzen in Denemarken. In de V.S. was ik blij als ik voor $ 0.70 een pilsje - slap amerikaans Budweiser - kon kopen. En zelfs bij de toen geldende koers van ƒ 3.30 was dat dus een vermogen. Dan hebben we het nog niet over pilsjes in bars, nachtclubs, etc. Op Rockefeller Plaza, in New York, ging ik me tebuiten aan een cocktail, Pinacolada in dit geval: $ 5.00 ...
Jan: Wat een ellende. Overigens nooit gedacht dat jij in nachtclubs kwam. Maar ja, van Jannes van der Wal had ik het ook niet verwacht.

Over de V.S. gesproken...
Mark Fassio: As for us adopting "European" parliamentary procedures and challenging the president more often: I think we're too set in our ways to change. Everything anyone wants to promote always has the Constitution wrapped around it and the idea of becoming "European" in certain aspects is just as obnoxious to some Americans as the idea of all the "Ugly American" values (like McDonalds) being imported to the Continent.
Jan: You Yanks already pushed McDonalds down our throats. Therefore I suggest it is now your turn to abandon the 'dictatorship of the majority'- type of democracy. I'm looking forward to the moment that the american Congress (for the first time in history!) fires a disappointing president. Will I throw out a suggestion?
Mark: I'm sorry my anti-homosexual diatrabes bother you. There strikes me as something sick about people who have that tendency and that's just the facts as far as I'm concerned. You don't have to use nazi arguements to find a lot of people who feel the same way. Face it, it's unnatural. If thousands of people practice it, does that make it any more moral or decent? If you say yes, then the thousand of people who submerge themselves in terrorism or fascism or other sick things are OK too, right? You are entitled to your views on the subject, as I am entitled to mine. They will get theirs in the end (on the Last Judgement Day), so who am I to judge?
Jan: Unfortunately Mark is right when he states that a lot of americans share his medieval views on homosexuality. Why are we condemned into an alliance with a country where homosexuality and terrorism are mentioned in the same breath?

Mark is interested in corresponding with Europeans, so if you think he's not a lost cause: 1160 Spruance Rd., Monterey CA, 93940-4823, USA.
Ian Hardy: If, as Gary Coughlan admits, many americans don't know about, or understand, NATO, then why is it the Europeans who should do a better P.R. job? Surely in this situation it is up to the media of that society to educate the ignorant. But who is going to educate the american media?
Jan: Good point. I think that the current lack of quality of the american media in particular is one of the causes of the problems between the USA and Western Europe. I don't mean to say that there's no crap on our TV or in our newspaper stalls, but at least it's rightwing and leftwing-crap.
Ian: I recently saw a video of an american documentary about the UK, which was hilariously frightening!

Virtually every statement made by the reporter was incredibly and refutably wrong! This made the whole programme brilliantly, if unwittingly, funny, but conversely it was frightening in its' implications. If the USA is watching this unadulterated, Russian-style propaganda, transmitted by their own kin, then what are they expected to believe?

I admit that there is a lot about America that the average European cannot understand, but at least the documentaries are true and honest, whereas if this programma is any guide, they must believe we are all semi-warring, heathen, antiquated tribal countries.

Let America clean up its' image of us first. Then we may reciprocate.

But, I believe, the biggest bar to NATO relationships is, what is often regarded as, unwanted US interference in the affairs of member countries' internal affairs.

A prime example is Northern Ireland. One can only assume that successive Presidents and Senators broach this subject to catch Irish American votes. But why do it at all? Ireland never has, is not and never will be, a part of the US. What happens there has nothing to do with them, yet still they insists on sticking their noses in and 'advising' us on what action to take.

Perhaps this is an extreme example, but it illustrates the extent in which american diplomatic and financial influence annoys and aggravates the European population, especially in view of the fact they appear to have little or no success in dealing with their own problems.

Jan: Although I agree with your reasoning, I think Northern Ireland is a dubious example. The behaviour of the Britons in that part of the Irish island still deserves severe criticism. It is extra sad to see american politicians abusing this horrible situation for gaining votes.



Ian: Arguably a lot of this is seen in America as anti-communist work and relation appeasing, but it is not needed. No country, especially European, relishes communist rule and it will never happen. So why continue on this course? Or has the US got to the stage where everything has pro-Russia/anti-American overtones and there are really 'reds under every bed'.

If this is the case perhaps they should go sit in a corner, think again and start afresh.

Jan: You seem pretty sure about the rejection of communist rule in Europe. Then how about the growth of the Italian communist Party to over 30%? This party already plays an important role in italian politics and will perhaps even rule it one day. Of course this is not enough to warrant the anti-communist hysteria in the USA.

Michael Lee: You asked why America allied with reds against the fascists and now allies with fascists against the reds. I'm sure that your answer is very similar to mine. What ever will keep power in Washington D.C. is the course that America will steer. The same is true in Moscow, Peking and probably The Hague. When Hitler and the Japanese threatened America's power (both economic and military) America looked for any friend in a storm. The Russians found themselves in the same storm so the US and USSR formed a foul-weather friendship, designed to last only until the foul-weather subsided. Now right-wingers perceive the Russians as posing a threat to American power, so our government is back to looking for foul-weather friends. This time our new friends happen to be fascists. If nothing else our choices have been consistant, it doesn't matter if they're bastards- just so long as they're OUR bastards. Just like Machiavelli's prince, American leaders never forget that todays enemy may be an ally tomorrow and vice-versa.

Jan: 'The right of self-determination of peoples' in the dustbin? I fear 'yes'. Any readers with a less pessimistic view?

Ivo: Nog even over Amerika. Ik heb niet beweerd dat jij anti-Amerikaans bent, maar het gaat mij te ver als je Reagan met fascisten vergelijkt. Ik beschouw mezelf niet als aanhanger van hem, maar probeer de zaken wel een beetje te nuanceren. Hij zal best een minder sociale politiek voorstaan als anderen. Ook zijn buitenlandse politiek bevalt me niet erg. Maar als je ziet hoe sterk de economie aantrekt, waarvan wij heftig meeprofiteren, vraag je je toch af hoe de armen, die er ontegenzeggelijk veelvuldig zijn in Amerika, er aan toe zouden zijn met meer steun, maar in een voortgaande recessie.

Jan: De opleving van de economie in de Verenigde Staten wordt veroorzaakt door de ongefundeerd hoge stand van de dollar en de sterk aangetrokken binnenlandse consumptie in de VS (mét de bijbehorende absurd hoge rentepercentages). Als je dan ook nog het gigantische tekort op de begroting van economische nitwit Reagan in ogenschouw neemt, dan kun je alleen maar bidden voor wat er gebeurt als de koers van de dollar 'normaliseert'. Economische deskundigen (zoals bv. de voormalige Amerikaanse minister van Financiën Blumenthal) verwachten dat volgend jaar de dollar zal gaan zakken, evenals de rente. De inflatie zal omhoog gaan en de zoveelste economische recessie is daar.

Een andere vraag is in hoeverre de armen iets merken van de economische opleving. Ook hierover heb ik mijn twijfels.

Ivo: Mijns inziens geeft het percentage aanhangers, althans van dit moment, ook te denken. De gemiddelde Nederlander verbindt daar de conclusie aan dat Amerikanen achterlijke dwazen zijn, maar ik toevallig niet. Ze zijn net zo dom, vraatzuchtig en egoïstisch als wij. In Nederland zou Reagan ook herkozen worden, zoals Thatcher in Engeland.



Jan: Dit kan niets anders zijn dan een laag-bij-grondse poging mij op de kast te jagen. Als ik het nederlandse politieke scala even snel doorkijk om iemand te vinden die qua rhetoriek en carrièreverloop enige analogie vertoont met RR, dan kom ik uit bij Boer Koekoek, al valt de vergelijking op de meeste punten in het voordeel van Neêrlands meest vooraanstaande agrariër uit. De laatste heeft het tenminste gerooid zonder een staf van adviseurs en schatrijke supporters.

Ik vind dat iemand die leider is van een land, vooral van een supermacht als de VS, van een enorm bestuurlijk en intellectueel kaliber moet zijn. Helaas lijken de amerikanen meer belang aan mediageniekheid en andere secundaire factoren te hechten.

John Wilman: 'Illuminated' Vain Rats is a variant designed by me, the 'special power' of each country is based on the Steve Jackson game 'Illuminati'. In addition there is an eighth power, the UFO's who start with just one off-board unit, but who can wield considerable power...

Jan: Is er iemand die dit spel heeft (gespeeld)? Ik zou hier graag wat meer van weten, want het schijnt 'an sich' ook een goed spel te zijn.

Heeft onderhandelen bij diplamicy zin ? (door Albertus Koster)

Vlak voor de vacantie vroeg ik mij af of diplomacy onderhandelingen zinvol zijn. Deze vraag werd mede geinspireerd door het feit, dat sommige spelers geen prijs lijken te stellen op onderhandelingen. Zijn hun aktiviteiten bij voorbaat gedoemd te mislukken of kunnen zij de zetten van hun medespelers zozeer voorspellen, dat zi zij de juiste zetten kunnen doen. Of is het misschien zo, dat je er zonder onderhandelingen ook wel komt en gewoon altijd die zetten moet doen, die voor jezelf het beste zijn.

Om een antwoord te vinden ben ik op zoek gegaan naar gedane zetten. Bij mijn broer kon ik alle JM's en Bruten krijgen en alle Oxy's vanaf 7. Dit vond ik in eerste instantie genoeg materiaal. Later bleek JM14 te ontbreken en heb ik alle spellen die in JM14 al gespeeld werden slechts tot JM14 onderzocht. Totaal kwam ik op 28 game starts....

(Albertus maakt nu een tabel die aangeeft het aantal zetten uitgesplitst naar grootmacht, doelprovincie, provincie en de frequentie van de zetten, met ook opgenomen niet doorgegane opdrachten. de tabel ziet er voor bv. TYS: TYS 26 41 I-ION(10), GOL(7), Tun(6); F-Tun(3) . Dit betekent: van de 41 opdrachten waren 26 bewegingsopdrachten. Italië speelde 10 keer naar ION, 7 keer naar GOL, 6 maal naar Tun, en Frankrijk speelde 3 maal naar Tun -JHV)

Volgens mij moet als je naar deze tabel kijkt te zien zijn of onderhandelingen zin hebben. Zouden onderhandelingen geen zin hebben dan zouden in elke provincie trends duidelijk zichtbaar moeten zijn. Bij een aantal provincies zijn wel duidelijke trends te herkennen, bij een aantal is de bezetting te klein om iets zinnigs te zeggen en tenslotte is bij een aantal provincies de diversiteit van richtingen zo groot dat er geen sprake is van trends. Als we nu aannemen dat voor het herkennen van een trend minstens 25 bewegingsopdrachten nodig zijn blijven van 74 provincies 59 over.

In de eerste instantie vallen trends niet echt op. Alleen 74 van de 128 zetten uit Con gaan naar Bul en 41 van de 97 uit Ven naar Tri. Maar bij nadere beschouwing valt toch wel een trend te zien die voor gemiddeld 66 procent de zetten dekt (sd 15.6, var 241). Op grond van deze toch wel summiere gegevens denk ik dat onderhandelen wel zin heeft maar ik denk niet (helaas), dat het essentiëel is. Zonder onderhandelen kom je er ook wel.

Commentaar Jan Herman:

Ik heb een aantal bezwaren tegen jouw testmethode die ik hieronder zal opnoemen.

(1) Je ziet af van niet-bewegingsorders en deze vormen een heel belangrijk deel van het spel

(2) Als je dan perse niet wilt onderhandelen, dan kun je altijd nog een boel afleiden uit de spelsituatie en de vorige zetten. Jij kijkt alleen maar naar de statistiek en dan gooi je een heleboel informatie weg.

(3) Het doel van onderhandelen is niet alleen informatie te krijgen over de zetten van anderen, maar ook om de zetten van anderen te beïnvloeden, bv. mensen aan je kant te krijgen. Dit onderdeel van onderhandelen komt totaal niet tot uitdrukking in jouw test.

Tenslotte moet ik je opmerking van die 66 procent corrigeren. Jij bedoelt niet dat je in 66 procent van de gevallen de zetten kunt voorspellen, maar dat je in 66 procent van de gevallen een trend kunt ontdekken die ± 30 procent van de gevallen goed voorspelt. Dit levert een goed-voorspel percentage van 20 procent, en dat is een percentage waarmee je elke partij verliest.

Als je dan de voorspel-kans wilt testen dan stelt Teijo bv. het volgende voor.

(1) Laat mensen een partij spelen waarin onderhandelen niet mogelijk is , en laat ze elke beurt een voorspelling maken voor de zet van elke eenheid.

Uit een aantal van deze partijen volgt een goed-voorspel percentage zonder onderhandelen.

(2) Laat mensen een gewone partij spelen en laat ze dan elke beurt diezelfde lijst invullen (zie boven)

Uit een aantal van deze partijen volgt een goed-voorspel percentage met onderhandelen

Alleen op deze manier kun je o.i. een geschikte vergelijking maken .

Jan Herman

P.S. De tabel die Albertus bij zijn artikel gemaakt had (voor elke plaats op het bord) is voor geïnteresseerden op te halen bij Jan Feringa.

TEN LITTLE NIGGERS

Belofte maakt schuld. Daarom openen we weer een wachtlijst voor een postaal FRP-spel. Zoals de titel al suggereert, is er plaats voor tien characters. Eerst zullen de spelregels uitgelegd worden, daarna het scenario.

Elk character heeft drie eigenschappen, SKILL (hoe sterk, slim en handig je bent), STAMINA (weerstnd, uithoudingsvermogen) en LUCK (mazzel). De waarden worden je voor het avontuur meegedeeld door de GM, behalve je LUCK. De waarden worden bepaald met een d6: SKILL: 6 + d6, STAMINA: 12 + 2d6, LUCK: 6 + d6.
Elk character begint met dezelfde uitrusting: zwaard, lantaarn, rugzak en twee voedselpakketten (leveren vier staminapunten op tot het oorspronkelijke niveau).

Combat system: stel dat character A vecht met monster B.
Elke gevechtsronde doet de GM het volgende:
- Hij rolt 2d6 en telt dit getal bij de Skill van A op.
- Hij rolt 2d6 en telt dit getal bij de Skill van B op.
- Hij trekt 2 STAMINA punten af bij degene met het laagste totaal.
- Hij rolt overnieuw als de beide totalen gelijk zijn.

Dit herhaalt de GM tot het STAMINA van een van beiden tot 0 of lager is gereduceerd of totdat het gevecht om een andere reden afgebroken is (bv.een ontsnappingspoging).

LUCK testen; dit gaat als volgt:
De GM rolt 2d6. Als het totaal hoger is dan de LUCK-score van het character, dan zal het character in deze situatie geen geluk hebben. Is het totaal lager of gelijk aan de LUCK-score, dan pakt het goed uit, d.w.z. je vindt de val, je sluipt langs de slapende wacht, je vindt de verborgen deur, je haalt de sprong over de valkuil etc. Na elke test zakt de LUCK-score met 1 punt. Hoe vaker je dus van LUCK gebruik maakt, hoe gevaarlijker het wordt om LUCK later te gebruiken. Ophogen van de LUCK-score is niet onmogelijk, maar wel onwaarschijnlijk.

Scenario:
Er is een eind gekomen aan de Tiende Dynastie, die het eiland Rasten al ruim vierhonderd jaar regeert. De traditie van het eiland is dat de huidige koning en zijn staf van tien Magisters proeven bedenken om een geschikte opvolg(st)er te selecteren.
Na diverse selecties zijn tien personen overgebleven. Voor dit gezelschap is diep onder het koninklijk paleis een 'dungeon' geconstrueerd om de uiteindelijke opvolg(st)er op te leveren.
Deze dungeon heeft tien ingangen in de vorm van tien identieke kamers met één opening, in de achterwand. De kamers hebben allen een verschillende inhoud, behorende bij een bepaalde Magister.
De kandidaten kunnen een voorkeurslijst indienen via welke kamer ze de dungeon willen betreden. De betreffende Magister zal hen dan naar die kamer teleporteren en per glazen bol verslag uitbrengen.
De inhoud van de 10 kamers:

1. Een groot, klaarwakker hagedis-achtig reptiel
2. Een oude man aan een tafel, met een zwarte kat op zijn schouder
3. Een nar in een luie stoel
4. Een geschilderd portret aan de linkermuur
5. Een aantal witte vlekken, die samen een pad naar de opening vormen.
6. De opening is in deze kamer meer naar rechts aangebracht
7. Een manshoge spiegel
8. Volkomen leeg
9. Een standbeeld van Erik I, de eerste koning van de tiende dynastie, de laatste die ook op deze manierkoning werd
10. De opening is afgesloten met een houten deur

Mensen die mee willen spelen moeten aan mij doorgeven:
de naam van het character, de tien kamers in volgorde van voorkeur, eventuele voorstellen om iets aan de uitrusting te veranderen en vragen over de spelregels of het scenario.
Het combat system is Copyright Steve Jackson.
Veel plezier allemaal.

Jan Feringa

Een Ruiten, Een Fop, Vier, Bel, Re.

You won't believe it but the title of this page is actually a bid-series. Translated in English it would sound something like: 1 Diamond, 1 Fake, Four, Bell, Re. In which fake means spade, and bell means double.
It is ofcourse not legal but is very much accepted in the pub where we play BRIDGE
Yes, this is the new BRUTUS Bridge Page, in which the author makes an impossible contract after not-so-brilliant bidding of two BRUTUS editors (incl. himself)
The scene: A tuesday night in a dimly lit cafe called "the Walrus". Some thirty people, mostly students sit bent over their cards, drinking their favorite lagers. In the middle: two BRUTUS-editors, Teijo playing south, and Jan Herman playing North. The bidding :
N: 2S* E:p S: 4S** all pass
* this denotes a weak hand (6-11 points) and at least 6 spades. Preferably the points should be in the spades.
** this is ofcourse to play
Well the hands were :

N/EW, pairs

North:

S	H	D	C
J	6	10	A
9		9	J
7		7	10
4		4	
3			

West:

S	H	D	C
A	8	A	K
	7	3	Q
	5	2	8
	4		2
	3		

East:

S	H	D	C
K	10	K	9
8	9	Q	6
2		J	3
		6	
		5	

South:

S	H	D	C
Q	A	8	7
10	K		5
6	Q		2
5	J		
	2		

Now , as you can see, my 2S was a bit weaker than it should be, but considering we were not vulnerable..
East leads the K of Diamonds, which he makes. Then follows, unluckily, a club. As I have at least 3 losers, A and K of Spades, and 1 Diamond, I may lose a club. The K of clubs is played, and I make the Ace.

When the Hearts fall 3-4 the contract is safe, because I drop my two remaining clubs on the high hearts. So I lead my small heart to the A, and then play the K and Q. Unhappy I see the 3rd heart being trumped by East, who follows up with a club in the hope of me having one left. I trump it, and then cash two small trumps by trumping a diamond in dummy and trumping another club in hand. But once the decision has to be taken. I have already lost two tricks and EW still have the a and K of spades. The only way to make the contract is letting them come down in 1 trick. I didn't measure my chances, but I just played a small trump from the hand. The only chance I had is that east is left with 2 trumps containing the K and not the A, and that he will play the K. Well,he did and then the Ace comes down and I make my contract. This was by the way, the only chance for me. I t is not possible to lead a small trump in dummy, because then I would need only A in East, and K8 in West, and with K8 you never play K when I can still have the Ace. (Follow me ?) , or your partner can have the ace.
Well, this rightful top didn't stop us from being 13 with ± 40% (out of 14 pairs)

Your Bridgefriend, Jan Herman

P.S. Any errors due to my not knowing English Bridge terminology should be excused.



UIT DEN VERHALENTROMMEL VAN OOM WIM



MIERENEUKERS EN ANDERE ZEIKERDS

Uit de vele brieven die ik gekregen heb trok ik op goed geluk een en die is geschreven door ..... Albertus Koster uit Groningen. Hij schrijft mij :

Beste Oom Wim,

In uw zeer gewaardeerde rubriek vond ik een artikel over steden en hun bevolking in D & D in BRUTUS 18 (Het artikel was geschreven door Albertus' broer Wally, beste lezers - OW). Ik heb daar eens over nagedacht en toen kwamen een aantal op- en aanmerkingen in mij op. Ik heb een en ander op papier gezet en aan Walraven laten lezen. Op zijn beurt heeft hij er weer een aantal dingen aan toegevoegd en zo ontstond :

*** STEDEN EN HUN BEVOLKING IN D&D ***

Volgens mij kunnen aan de hoofdgroepen de volgende worden toegevoegd: geleerden leeglopers en adel.
Deze nieuwe groepen zullen ook aan bepaalde eisen moeten voldoen m.b.t. hun abilities. Voor geleerden zal duidelijk zijn dat een hoge INT onmisbaar is (18) maar ook een hoge WIS zal hen zeker niet misstaan (16) (Wat denk je van sommige atoomgeleerden, Albertus ? - OW) (Volgens Walraven mag DEX ook wel op 12).
Leeglopers zullen vooral CON nodig hebben (14). Een aantal van hen moet ook redelijk sterk zijn want anders zouden er nooit vechtpartijen in kroegen kunnen ontstaan (? - OW) (Walraven: vgl. NPC class duellist ? - White Dwarf).
Adel ben je of ben je niet. Voor adeldom zijn dientengevolge geen karakteristieke kenmerken te geven. Wel zullen de meeste van hen een PC-hoofdclass hebben. Ten gevolge van het milieu waarin ze opgroeien zullen de meesten bovendien een verhoogd CHR hebben en zeker een verminderde CON (+ en - 2).
Dit geldt alleen voor stadsadel; landadel houdt zich bezig met jacht of oorlog.
Dit beschermde milieu bestaat zeker niet voor de meeste kooplieden (Nouveaux Riches uitgesloten). Speciaal marktkooplieden komen uit een zeer onbeschermd milieu en zijn door ervaring wijs geworden. Voor hen geldt m.i. STR+CON >= 25 en WIS+CHR >= 30 (Kunnen deze uitgelezen mensen dan geen beter beroep vinden ? -OW). Het hoge CHR dient om het verkopen van lariedingen mogelijk te maken.
Voor niet-marktkooplieden lijkt mij de zienswijze van Walraven wel juist.
Een heel ander probleem is de prostituee. Ik ben het met Walraven niet eens.
Basiskans 15 % , + 3 % per level van de prostituee, - 2 % per level van het beoogde slachtoffer.
De kans is ook afhankelijk van de plaats waar de verleiding plaats vindt. Hoerenbuurt + 5 %, markt + 2 %, woonbuurt - 2 %, luxe buurt + 5 %. De instelling van het slachtoffer telt mee: werelds - 3 %, onwerelds + 3 %. De ervaring van het slachtoffer heeft ook nog invloed. Mijn voorstel hiervoor is een Saving Throw op halve WIS (Wat heeft WIS met ervaring te maken ? - OW).
Dan is er nog de class van het slachtoffer. Die invloed weet ik niet (Walr.

Ran, Pal, Ass, Bog en dief - 5 %). De leeftijd van de prostituee zal ook meespelen. Walraven laat dit meetellen door per level CHR punten in mindering te brengen. Mij lijkt dit niet juist. Ik zie meer in een straf/bonus systeem afhankelijk van leeftijd.
18-: - 5 %, 18-20:-, 21-25: + 5 %, 26-30: -, 31-35: - 5 %, 36-40: - 15 %, 40 + : alleen de gek stinkt er nog in.
Als allerlaatste nog iets over de groep der leidinggevers: regenten, gildemeesters, burgemeesters e.d. Voor deze groep lijkt mij CHR van groot belang (17). Ook INT en WIS mogen er zijn (som 30). Ze hoeven niet te voldoen aan de eigenschappen van hun gilde. Een positie kun je kopen niet waar ? (Dan lijkt mij een alternatieve eis voor al die eigenschappen : GP >= veel - OW)

Albertus Koster

Een wel heel aparte plaats in het scala van fantasy role playing games wordt ingenomen door Chivalry & Sorcery (ridderlijkheid en toverij). In tegenstelling tot spelen als D & D en T & T, waar het gevecht min of meer centraal staat, is de bedoeling van C & S een character te ontwikkelen met een sociale achtergrond (afkomst, dagelijks werk, salaris, religie, etc.) en een eigen persoonlijkheid. Via een (hopelijk succesvolle) carriere als avonturier én als vlijtig student (in gevechtstechnieken, magiè (magick), wijsbegeerte, lockpicking, etc.) klimt het character stapje voor stapje op de sociale ladder.
Alles speelt zich af in een wereld gebaseerd op het feodalisme; de manier van leven die men zo'n duizend jaar in Europa kende. Vrijwel alle heersende opvattingen uit die tijd over religie, orde en gezag, afkomst enz. vind je terug in het spel, plus nog een aantal toevoegingen over magie en de uit vele bekende legendes stammende monsters. Het voordeel hiervan is dat in vrijwel iedere bibliotheek literatuur over dit onderwerp te vinden is.
Het creëren van een character gaat op analoge wijze als bij D & D, met dit verschil dat een Ch. meer eigenschappen heeft, en er ruime aandacht besteed wordt aan dingen als uiterlijk (kleur haar en ogen bijvoorbeeld), sociale afkomst en bijvoorbeeld fobieën. Ook lengte, gewicht en het sterrenbeeld waaronder het Ch. geboren is komen aan de orde. Voor al deze aspecten zijn in de spelregels tabellen voorhanden.
Afhankelijk van lichaamsbouw (lengte en gewicht), kracht, gezondheid en level heeft het Ch. een aantal hit points, die echter onderverdeeld zijn in twee categorieën: fatigue en body points. In een gevecht wordt eerst gerold voor een hit. Is de klap raak dan wordt gerold of de hit critical was. Zo ja, dan zijn de uitgedeelde hitpoints bodypoints. Zo nee, dan zijn het fatigue points. Ook wordt bij een critical hit het type bepaald (gebroken ribben, doorstoken long etc.). Verder wordt nog voor bash gegooid, dat is of een klap de tegenstander omver werpt of uit balans brengt. Er bestaat een mogelijkheid tot pareren van een slag en het ontwijken ervan (resp. shield or weapon parry en dodge). Zijn een Ch.'s bodypoints gehalveerd dan doet hij alles 50 % trager. Het harnas dat een Ch. draagt reduceert het aantal geïncasseerde damagepoints. Zo is de reduction van een chainmail 2D6+1. Bij een gevecht wordt de tijd onderverdeeld in turns. Elke turn bevat een aantal blows, dat per Ch. verschilt en afhankelijk is van wapen en level. Wordt iemand in een gevecht gebashed, dan kan hij twee blows verliezen omdat hij die nodig heeft om op te staan. Ook komt het regelmatig voor dat de ene partij reeds al zijn blows heeft verbruikt, terwijl de andere partij (bv. omdat de leden hiervan van een hoger level zijn) nog een keer "gratis" mag slaan.



Het meest complexe van C & S is het magische systeem. Om te beginnen: magie is gevaarlijk en onbekend, en zal daarom door het gewone volk met angst en agressie worden bejegend. Ook de religie is een fel tegenstander van elk niet-kerkelijk gebruik van magie. Magiërs leven daarom veelal een geheim en duister bestaan.
In C & S zijn er 17 verschillende typen magiër, variërend van necromancer en black magician tot alchemist en drug trance magician. Elk type heeft zijn eigen spreuken, rituelen en vaak totems (meestal demonen) om spreuken van te leren en om de magiër te dienen.
Het leren van een spreuk is een ingewikkelde zaak. Uitgaande van het IQ van de magiër plus een secundaire eigenschap (voor ieder type magie weer anders) plus het al of niet onder een gunstig gesternte geboren zijn, wordt de personal magick factor (PMF) berekend. Deze is een maat voor de magische macht die het Ch. bezit. Samen met Magick Level (MKL, voor iedere 50000 XP stijgt het MKL 1) bepaalt dit de tijd nodig om een spreuk te leren.
Alles wat de magiër betoveren wil (materialen of spreuken) bezit een magische weerstand. Deze dient tot nul gereduceerd te worden om het object als betoverd te mogen beschouwen. Dit reduceren kost weken aan meditatie, vasten en vreemde rituelen. Hoe beter de PMF en het MKL, des te minder tijd is er voor dit betoveren vereist. Als een magiër een spreuk uitspreekt dan moet deze in vele gevallen getarget worden. Hiervoor bestaan percentages, die afhankelijk zijn van het target. Als een MKL/1 magiër een sleepspell wil uitspreken over een MKL/10 magiër, dan is er slechts een hele kleine kans dat dit lukt. Meestal treedt er backfire op: de spreuk keert zich tegen de MKL/1 magiër (en eventueel de hele party). Nu is de sleep-spell vrij onschadelijk, maar backfire van een 8D6 fireball is minder leuk. Experience points zijn bij dit spel niet alleen te verkrijgen door monsters dood te slaan en schatten te vinden, maar ook door het leren van spreuken, het succesvol volgen van een training in bv. een barbarian long sword, voor het eerst een draak over te zien vliegen, of in een vampier veranderd worden. Gedurende het spel maakt iedere speler aantekeningen van zijn of haar belevenissen. Deze aantekeningen worden na afloop van elke bijeenkomst bij de gamesmaster ingeleverd, die dan per Ch. XP gaat toekennen.
Bij C & S wordt ongeveer 50% van de sessie-tijd in beslag genomen door dagelijkse bezigheden. Een van de belangrijkste dingen bij C & S is informatie. Als een Ch. informatie heeft die een ander Ch. niet heeft levert hem dat een zekere machtspositie op. De GM speelt hierin de grootste rol door geruchten, lucratieve aanbiedingen en informatie door te spelen aan de verschillende Ch., bijv. d.m.v. briefjes, of mondeling op een afgezonderde plaats (de hal o.i.d.). Op deze manier wordt een situatie gecreëerd waarbij kennis macht is. Meestal mondt dit uit in een avontuur omdat èèn Ch. de anderen ervan heeft overtuigd dat er op een aan hem bekende plek wel eens wat te halen zou kunnen zijn. Of een Ch. heeft van de bisschop van de religieuze sekte waar hij zijn opleiding geniet de opdracht gekregen een heilig relikwie op te sporen en terug te brengen. Of de party laat zich door een vermogend iemand inhuren om tegen betaling een klusje op te knappen.
Maar ook tijdens het avontuur gelden er regels en wetten. Als je zonder reden een paar orcs doodt loop je de kans het orcish assassinsguild op je nek te krijgen. Je hebt zelfs de kans dat je je vaderland in een oorlog verzeild doet raken. Kortom: vechten is niet altijd de manier om je doel te bereiken. Slimheid en vernuft zijn vaak vereist. Je bent gedwongen om al je middelen zo optimaal mogelijk te gebruiken.
Uiteindelijk leidt al het bovenbeschrevene tot een spel vol actie en discussie. De uitvoerigheid waarmee de achtergronden en de omgeving worden beschreven tot in de kleinste details, zorgt ervoor dat je als speler een goed beeld hebt van zowel je Ch. áls de wereld waarin het Ch. zich bevindt. Vooral dit laatste ontbreekt meestal bij spellen als D & D, en juist dit geeft FRP een extra dimensie die het spelen zeer plezierig en het inleven in het spel een stuk boeiender maakt

Marc le Clercq

Commentaar Oom Wim: Bedankt voor je verhaal Marc. Ik denk dat de meeste lezers net als ik niet veel ervaring met C&S hebben. Het is interessant om eens een andere visie op FRP te zien dan D&D en T&T.

Wat ik me afvraag nadat ik je stukje gelezen heb is of je niet teveel de parties waarin je hebt meegespeeld verward met regels. Zo kan ik me bv. niet voorstellen dat het Orcish Assassinsguild in de regels van C&S voorkomt, maar wel dat jullie GM dat bedacht heeft. Ander voorbeeld: De briefjes die jij noemt in verband met het belang van informatie: zo speel ik al sinds mijn eerste D&D avontuur D&D, en ik denk dat meer mensen het zo doen. Mijn andere vb. laat ik maar even zitten. En: Ik ben het in het algemeen niet eens met je visie dat D&D meer knokken is, en C&S vnl. roleplaying. Ik denk wel dat de uitgebreidere regels van C&S het scheppen van een achtergrond iets makkelijker maken, en dat het spel zeker niet inferieur is aan D&D, maar dat er niets in zit wat een goede DM met de D&D regels ook niet zou kunnen maken.

Oom Wim

P.S. Zijn er meer mensen met ervaring met C&S ?

THE MIERENEUKER, A NEW CHARACTER CLASS

One of the most important character classes in D&D, one you meet again and again when playing, is the class of "miereneuker" (= Irving/ Munchkin). A s roleplaying is in a way a simulation of the real world, surely the miereneuker may not be left out.

The characteristics of a miereneuker are :
INT not less than 14 and WIS not more than 5. STR, CON and DEX are unimportant, but CHR should not be high. (I think not more than 4)
The miereneuker is often seen accompanied by his "manuals". He will defend those manuals till the end, and he can also use them as weapons.
Only weapons allowed for miereneuker:

C&S Manual . Damage=d8. Speed factor =8
D&D Manual . Damage=D6. Speed factor =7
T&T Manual . Damage=D4. Speed factor =5 (use twice per combat turn !)
and all other manuals.
To defend himself luckily the miereneuker has some additional abilities which he can use as often per day as he likes.
(1) "Make Joke" Same effects as 2nd level cleric spell Silence.
(2) "Think up Magic Weapon" a miereneuker has at least 1 random magic weapon of at least +6.
(3) "Have Necessary Ingredients" A miereneuker always has all necessary ingredients for everything his character does.

And finally, a miereneuker will every month/week receive some new weapons which he calls "zines". They will have typical names like "Dragon Smut", "White Barf" and "Oom Wim".

Oom Wim

P.S. The first player to have as character a level 7 miereneuker will receive from me a +5 multi-purpose sword (very good for cutting vegetables).

Dragonmeet seen through Dutch Eyes. Wally Koster.

On july 28 Games Workshop organised this years Dragonmeet. And we, having seen it advertised in White Dwarf, had decided to go there. It was to be in Central Hall, Westminster, and as we were staying in Canterbury, we walked there from Victoria Station. Upon arriving at least I was slightly surprised to see it was a building connected to the methodist church. Had that been known to us before it would have been a bit easier to find. Tourist Information maps are not well suited to locate less touristic objects.

Some days before the elder of my brothers, who were both there, together with his girlfriend had been in the GW-shop in Nottingham, and one of the staff told him there would be "thousands of kids" holding his hand at four feet. Luckily it didn't turn out that bad. Roughly the population in the hall could be devided into five groups. One of these were the kids, a second one was an almost equally large nondescript elder group. Then there were of course the organisers, while the fourth group consisted of those who tried to sell anything from figures to play-by-mail, and there was a bookstall in which at least Michael Moorcock and H.P. Lovecraft were abundant. (For those who don't know: the Cthulhu Mythos based on Lovecraft's stories is central in the Call of Cthulhu horror roleplaying game).

The fifth group was the most interesting. It consisted of people who considered the whole thing as some kind of a ball-masque. They came dressed in table-cloth cloaks with cardboard weapons. One girl especially attracted my attention, being somehow dressed as an elf, with a streak of paint in her hair making it look like emitting a greenish light.

While the sides of the main hall were in use by those who sold, and the centre by organised games, varying from a silly game called Space Race to pseudo-wargames like Warhammer (I disagree with anyone calling Roleplaying Games Wargames), there was a second, smaller, hotter (it must have been over 90° room where unorganised play went ahead. Here I played in an AD&D-scenario (I6, Ravenloft) which impressed me as "vampire made easy" (Where does a sixth level fighter get a vorpal sword, who leaves +4 holy symbols strewn around). Later I noticed that WD was rather positive on it.

Upon arriving at our tent in Canterbury I heard it had been the hottest day in London so far this year, so I thought my brother very smart at going out to play (again) AD&D in a nearby park. He told me they played for several hours while having only one fight (with some real nasties at low level: stirges). It must have been even better than inside.

INTERNATIONAAL DIPLOMACY

Ben je zat van de bekende tronies, stemmen en handschriften, schrijf je dan in voor een spelletje INTERNATIONAAL DIPLOMACY.
Even iets over de verschillen tussen een internationaal en een gewoon schriftelijk spel:
- een internationaal spel werkt met langere deadlines, 6 weken tot 2 maanden meestal.
- de onderhandelingen spelen zich sterker schriftelijk af, behalve voor mensen met telefoon van de zaak.
- de spelers in een internationaal spel zijn over het algemeen fanatieker.

Er zijn verschillende blaadjes met een wachtlijst voor internationaal Diplomacy, waarvan ik er twee wil uitlichten.
De eerste is 'The Concert of Europe', een amerikaans blad. Restricties: niet meer dan twee spelers uit hetzelfde land, niet meer dan vier spelers van hetzelfde continent. De deadline is tweemaandelijks. Michael Lee, 3480 Ct, Eugene OR 97405, USA.
De tweede is 'Oxymoron'. Hier is de deadline om de zes weken en op de wachtlijst staan al een Belg, een Engelsman en een Amerikaan. Restricties: onbekend.
Jaap Jacobs, Vincent van Goghlaan 16, 2343 RN, Oegstgeest.

KLODENDREJERS KOOKKUNSTEN

Laat ik, Klodendrejer, me eerst even voorstellen: Ik ben een 5^e level fighter/magic-user en woon samen met Holy Shit, een mooie meid en 3^e level magic-user. Samen drijven we een biologisch-dynamisch-macro-idiotisch boerenbedrijf. Ik ben een goede vriend van de jullie allen welbekende Oom Wim. Haha, hoe vaak wij niet samen al onze goudstukken in een feest omgezet hebben...maar goed, ik zit hier niet om oude herinneringen op te halen, dus terzake:

Hoe te overleven in de wildernis met slechts een ananas.

Ik ga nooit op avontuur zonder een stuk fruit gekweekt volgens biologisch-dynamisch-macro-idiotische principes bij me te hebben. Het heeft me al vele malen voor de hongerdood behoed..
Allereerst is het uiterst belangrijk te zorgen voor een stukje vlees. Ananas past zeer goed bij een orc. Vooral orcs van de stam 'Leprous Hand' doen het goed. Vang dus een orc en was hem alvorens hem in de lengte te halveren.
Verwijder de ingewanden en laat de orc 5 minuten uitlekken.
Schil ondertussen de ananas, verwijder het hart en snij de ananas in schijven.
Leg vervolgens de orc 1 minuut in heet water. Dit vergemakkelijkt het verwijderen van de huid. Gooi de huid niet weg! Je kunt er een prima bouillon van trekken.
Doe de afgestroopte huid dus in een pan water en breng dit aan de kook.
Let goed op. Zodra het water kookt gaat het schuimen. Dit schuim zorgvuldig met een schuimspaan verwijderen en in een kom doen. Sla het schuim stijf en besprenkel het met ananassap; een heerlijk nagerecht.



Rijg de twee orc-helften aan het spit en laat de orc onder langzaam draaien een mooi bruin en knapperig korstje krijgen.
Maal de ingewanden fijn en verwarm ze 'au bain marie'. Mocht deze orc juist tevoren een orc van de stam 'Rotting Eye' verorberd hebben dan heb je geluk want dat geeft dit sausje een extra pittige dimensie.
Na een half uur is de orc gaar.
Leg de twee helften op een schaal vijgebladeren(eikeblad mag ook) en giet de saus eroverheen. Garneer dit alles met de schijfjes ananas. Het smullen kan beginnen.

Tot Slot wil ik graag een character van Lex Pater uitnodigen een recept voor de volgende rubriek in te zenden. Gebeurt dit niet dan zal Lex verwerkt worden in een smakelijk recept.

Klodendrejer.

CIVILISATION

Zondag 30 september werden Jan Herman en ondergetekende uitgenodigd om bij Sjef van der List Civilisation te komen spelen. Vierde speler was een Hongaar, Miklos Typische-Hongaarse-naam.
Civilisation simuleert de ontwikkeling van de mens vanuit de late prehistorie tot het begin van onze jaartelling. Iedere speler krijgt aan het begin één (nomaden)stam van een bepaald volk (in ons geval waren dat Egyptenaren, Byzanthijnen, Assiriërs en Aziaten). Deze stammen vermenigvuldigen zich iedere beurt als konijnen (voor iedere stam mag je een nieuwe op het bord plaatsen). Omdat sommige gebieden slechts een aantal stammen kunnen onderhouden, verspreiden deze stammen zich over de kaart (die de landen rond de Middellandse Zee voorstelt).

Conflicten doen zich nauwelijks voor : vechten kost de aanvaller altijd (vrijwel) evenveel als de verdediger. Om zich te blijven onderhouden gaan stammen een stad stichten: Zes stammen kunnen samen één stad vormen. Gelijk met steden ontstaat er ook handel : voor iedere stad die een volk heeft krijgt het één handelskaartje met oplopende waarde (kaartje no. 1 met huiden t.e.m. kaartje no. 9 met goud).
Deze kaartjes mogen verhandeld worden. Het is altijd gunstig om een monopolie van iedere kaart op te bouwen : de serie kaartjes wordt dan no kaartje X aantal^2 waard, dus drie goudkaartjes zijn 9 X 3^2 = 81 dukaten waard.
Hier waren de keiharde onderhandelingen van Sjef en Jan Herman prachtig om te horen : Als twee marktkooplui beschuldigden ze elkaar van onredelijkheid. Een lust voor het oor!



Met het geld dat dat je verzamelt kun je vaardigheden/cultuur kopen : bijv. de Pottenbaakerskunst of de vaardigheid om land te bewerken (om zo meer stammen per gebied te kunnen onderhouden). Dit simuleert de toenemende vrije tijd als mensen het goed gaat : er is dan tijd en geld voor onderzoek en kunst.
Doel van het spel is iedere beurt een stap verder op een evolutieladder te maken. Voor sommige stappen moet je aan zekere voorwaarden voldoen, zoals het beheersen van een aantal vaardigheden.
Ondanks dat de bevolking vrijwel iedere beurt gedecimeerd wordt door een aantal rampen (zoal epidemiëën die als Zwarte Pieten tijdens het handelen verkocht worden), blijven de basisvaardigheden bewaard en gaat de evolutie verder.
Het sterkste punt van het spel is dat het een goede simulatie is. Een aantal punten zijn weliswaar aanvechtbaar (geen oorlogen, geen nomaden die steden plunderen) maar in zijn geheel lijkt het mij een reeële nabootsing van de vroegste menselijke geschiedenis.
Maar Civilisation als spel heeft enkele grove nadelen :

- het duurt te lang, 12 uur is wat veel.
- achterstanden zijn moeilijk tot niet in te halen. Iedere stap op de evolutieladder <u>moet</u> je halen, anders kun je de overwinning wel vergeten. Typerend was dat Jan Herman een vroeg opgelopen achterstand nooit meer goedmaakte en dat ondergetekende één keer één stap op de evolutieladder miste en kansloos derde werd.
- Het spel is te weinig competatief, ieder speelt een beetje voor zichzelf.

Uiteindelijk won Sjef omdat Miklos 15 dukaten te weinig had om de laatste stap te maken.
Al met al een spel dat ik niet gauw weer wil spelen : voor een simulatie van de menselijke geschiedenis moeten kortere en vooral spannender spelen te verzinnen zijn.

DIPLOMACY YOU TOO ?

Winter 1908 1983 FS GM Teijo Doornkamp

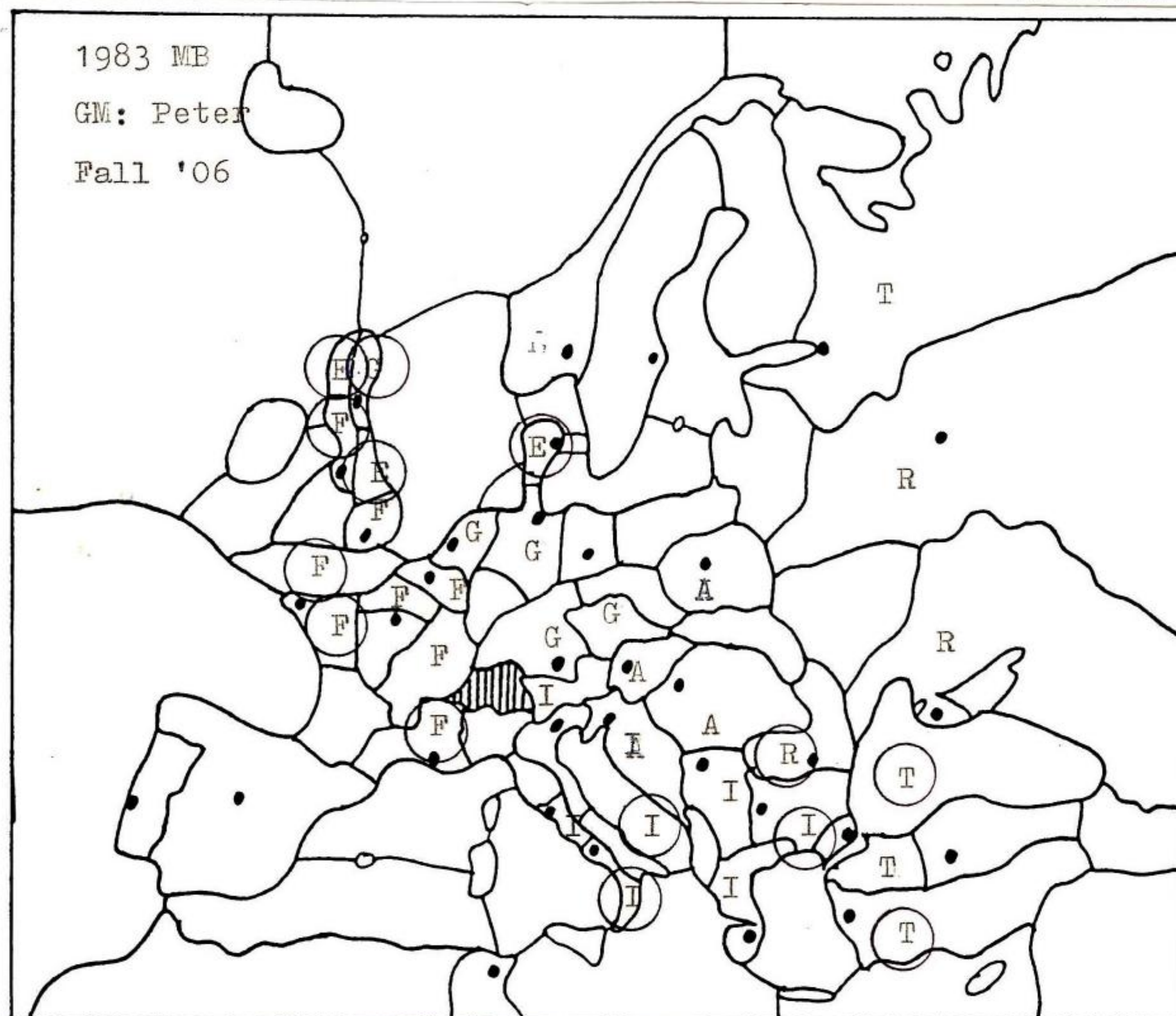
GM-World : Ik heb gemeend deze deadline met een maand te moeten verlengen. Daarvoor heb ik twee redenen : 1) drie NMR's zijn wat veel. 2) op mijn flat is de afgelopen maand een postzak gestolen, ik kan niet zeker zijn dat daar geen zetten in zaten. Ik heb zetten van Ivo, Jochem en Jan. Kunnen de andere 3 heren ook nog wat opsturen ?

DIPLOMACY ZA ROEBEZJOM

Fall 1906 GM Peter Aars 1983 MB

Aus houdt sterk stand. Zal Ita de bui zien hangen?

AUS (Pieter Stolk)	: F Tri-Ven, A Vie-Tri, A Gal-War (F Tri disb.)
ENG (Han Wienbelt)	: NMR 1, A Nor, F SKA, F Den, F Yor, F Cly
FRA (J.H. Veldkamp)	: A Bel-Ruh, A Pie-Bel, A Bur S A Pic-Bel, F Lpl xxx, A Wal-Lon, F ENC S A Wal-Lon
GER (Heino Koning)	: F NTH-Edi, A Hol-Ruh, A Kie-Den, A Mun-Ruh, A Boh-Vie
ITA (Roland Bakker)	: A Rom-Ven, F ADR S A Bud-Tri, F Bulsc-AEG, A Ser S A Gre-Bul, A Bud-Tri, A Tyr-Ven, A Gre-Bul
RUS (Tom Mendel)	: F Rum xxx, A Ukr-Mos, A Mos-Sev
TUR (Jaap Jacobs)	: A StP xxx, F BLA-Bulec, A Con S F BLA-Bulec, F Smy-AEG



ADJUSTMENTS:

AUS (3+1-1=3):	Vie, Bud, +War, -Rom	+A Bud
ENG (5 -2=3):	Nor, Swe, Den, -Edi, -Lon	-A Nor, -F SKA
FRA (6+2 =8):	Home, Spa, Por, Bel, +Lpl, +Lon	+F Bre, +F Mar
GER (5):	Home, Hol, Edi	-
ITA (7+2-1=8):	Nap, Ven, Tun, Ser, Gre, Tri, +Rom, +Bul, -Con	+F Nap
RUS (3+1-1=3):	Mos, Sev, +Rum, -War	-
TUR (5+1-2=4):	Ank, Smy, StP, +Con, -Rum, -Bul	-

Press:
RUS-TUR: Voor de laatste keer: Rot op!
RUS-ENG: En?
RUS-ITA: Zullen wij?

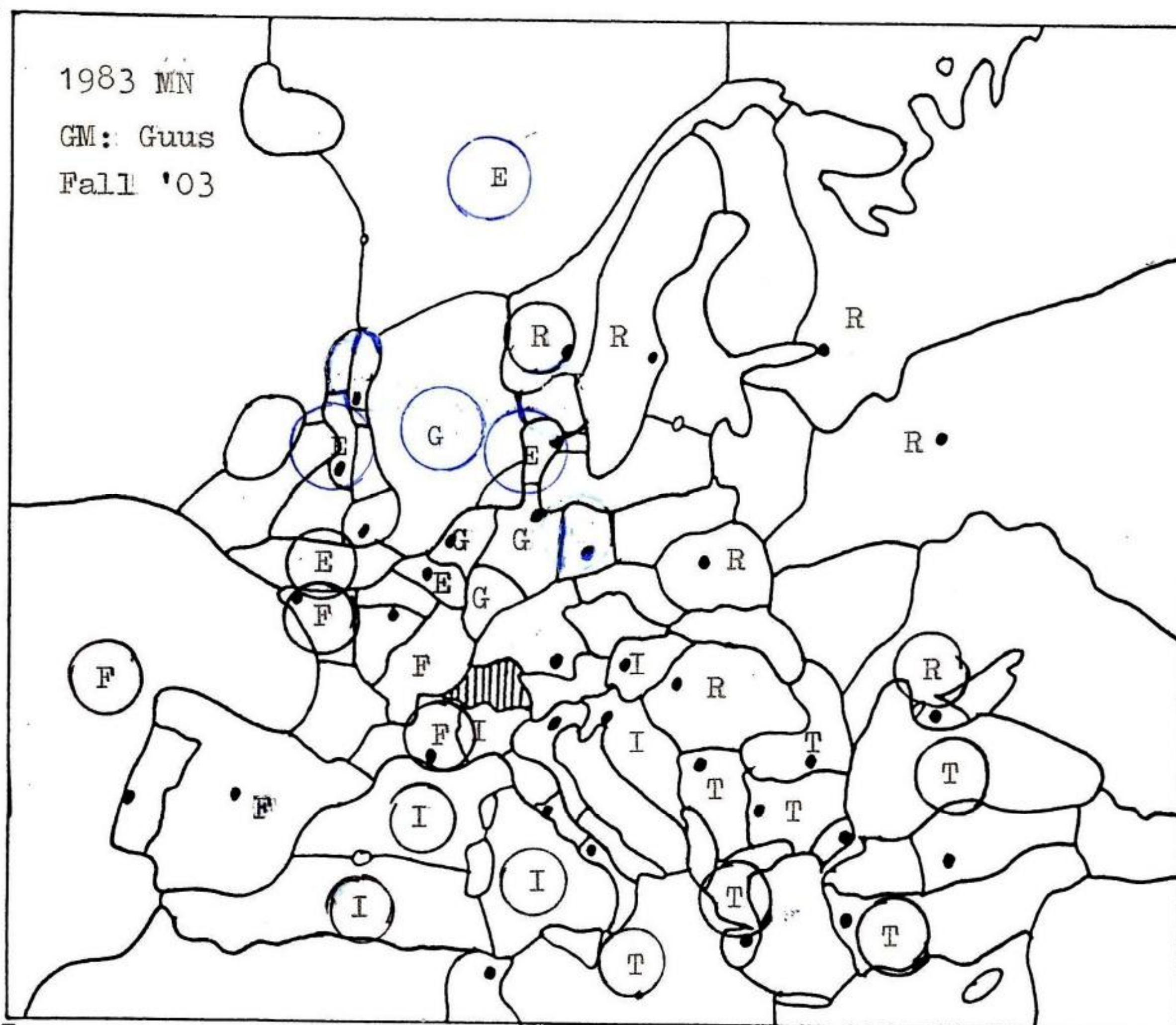
Drawvoorstellen:	I	1.	ITA,FRA,GER
		4.	AUS,TUR,RUS,ENG
	II	1.	ITA,FRA,GER
		4.	TUR,RUS,ENG
		7.	AUS
	III	1.	ITA,FRA,GER
		4.	TUR,RUS
		6.	AUS,ENG

DIPLOMACY VROOM VERRAAD

Fall 1903 1983 MN GM Guus Lobach featuring Teijo Doornkamp

"Rusland sluit vrede met zijn 3 buren. Italië en Engeland schijnen de moed op te geven. Duitsland als een coyote terug naar huis."

AUS (Wim Oldenburger)	: NMR 2, A Ukr
ENG (Erik Smidt)	: F Edi-NWS, F NTH-Den, F ENC-Bel, A Bel-Holl
FRA (Frank Hoekstra)	: F MAO S A Spa xxx, A Spa S F Mar xxx, F Mar S A Spa xxx, A Bur S F Mar xxx, F Bre S F MAO xxx
GER (Wally Koster)	: F SKA-NTH, A Den-Kie, A Mun-Ruh, A Kie-Hol, F BAL-Ber
ITA (Harry vd Laan)	: NMR 1, F GOL, F WMS, F TYS, A Tri, A Vie, A Pie
RUS (Erik Joustra)	: F Nor S A Swe xxx, A Swe S F Nor xxx, A StP S F Nor xxx, A Mos S F Sev xxx, F Sev xxx, A Sil-War
TUR (G.J. Hondelink)	: A Ser S (R) A Bud xxx, A Rum S A Ser xxx, A Bul S A Rum xxx, F BLA S A Rum xxx, F AEG-ION, F Gre S F AEG-ION



ADJUSTMENTS:

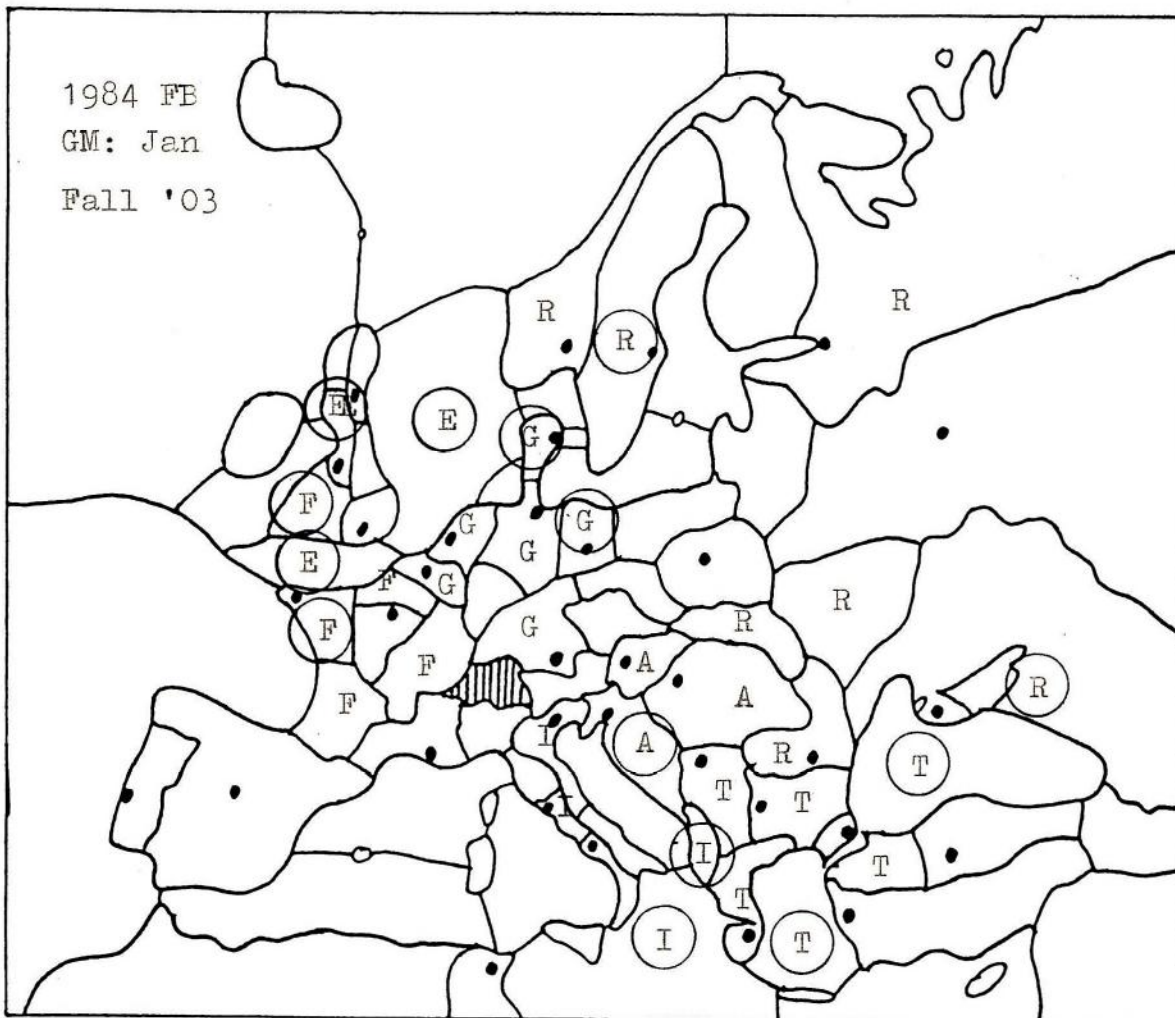
AUS (1 -1=0):	-Bud	EXIT 1903
ENG (4+1 =5):	Home, Bel, +Den	+F Lpl
FRA (5):	Home, Spa, Por	-
GER (5 -1=4):	Home, Hol, -Den	-F Ber
ITA (6):	Home, Tri, Tun, Vie	-
RUS (7+1-1=7):	Home, Swe, Nor, +Bud, -Rum	-
TUR (6+1 =7):	Home, Bul, Ser, Gre, +Rum	+F Smy

PRESS:

ENG-World : I.v.m. het zoekraken van een postzak van de PTT is het mogelijk dat ik niet op alle brieven gereageerd heb, mijn excuses.

RUS-World : Ik ben onlangs verhuisd naar Diamantstraat 404, 2403 BD Alphen a/d Rijn. Nog geen telefoon.
RUS-TUR : Hoezo rare verhaaltjes ? De feiten spreken, mijn beste vriend. En trouwens uitzonderingen moeten er zijn. Elk spel is een spel op zich.
ERik-Typ : Hoeveel gele kaarten kan ik krijgen voor ik geschorst word ? Bij Oxy-United zijn dat er drie.
Typ-Erik : Nog één keer en we transfereren je naar Seiko Hongkong.
RUS-World : Italiaanse Poststaking !
RUS-GM : Wat weet jij van Duits-Zweedse betrekkingen ?
RUS-TUR : Niet meer zoveel snoepen, dan heb je ook geen grotere jas nodig.
TUR-FRA : Rum-Wijn-Kratje pils-plan ?
TUR-ITA : Eerste Turkse nummer-1 hit met raggae-ritme : "Babylon by boat !"
TUR-RUS : Niet luisteren, hè ! Zeg niet dat ik je niet gewaarschuwd heb.
TUR-AUS : Stof zijt gij .....

DIPLOMACY DE JOKER



Fall 1903   1984 FB   GM: Jan Feringa

"Overgang naar het middenspel. Germany doet aan partnerruil en de Juggernaut lijkt op snelheid te komen."

AUS (Tom Mendel)   : A Vie S F Tri ***, A Bud S A Ser ***, A Gal-Rum(ret.Sil) A Ser ***(disb.), F Tri ***
ENG (Mente Heemstra): A Bel S (G) A Mun-Bur(NSO;disb.), F NTH-ENC, F ENC-MAO, F Lpl ***,
FRA (Redmer Alma)   : F IRS-Wal, F Bre-MAO, A Pic-Bre, A Bur S (G) A Ruh-Bel, A Mar-Gas
GER (Marc Le Clerq) : F Den-NTH, A Hol S A Ruh-Bel, A Kie S A Hol ***, A Ruh-Bel, A Mun ***
ITA (Ronald Kiel)   : F Apu-IOS, F Alb S A Ven-Tri, A Ven-Tri
RUS (Jan Haveman)   : A Nor S F Swe ***, F Swe S A Nor ***, A Ukr S A War-Gal, A War-Gal, A Rum-Bud, F Sev-Rum
TUR (Frank Hoekstra): F BLA S A Bul ***, A Gre-Ser, F AEG C A Con-Gre, A Con-Gre, A Bul S A Gre-Ser

Adjustments:

AUS (5-2=3)	Home,-Ven,-Ser	-A Sil
ENG (5-2=3)	Home,-Nor,-Bel	
FRA (5)	Home,Spa,Por	
GER (5+1=6)	Home,Hol,Den,+Bel	+F Ber
ITA (3+1=4)	Rom,Nap,Tun,+Ven	+A Rom
RUS (6+1=7)	Home,Swe,Rum,+Nor	+A StP
TUR (5+1=6)	Home,Bul,Gre,+Ser	+A Con

Press:
ENG-FRA: It's no use dropping in in holiday time: no defense of any kind can be expected.
ENG-FRA: Jaloers?!
ENG-RUS: Even de oogjes uitwrijven.
ENG-RUS: Wié is er dood?
ENG-GER: Hè? Wat? Motte ge me daarvoor wakker maken?
ENG-FRA: Lijkt me niet echt nodig, wat?
FRA-RUS: Nee.
FRA-ENG&GER$ Napoleon is al lang dood.
GM-ENG: Is hiermee je vraag beantwoord?
FRA-ITA: Geef je het nu al op?
ITA-FRA: Zullen we dan maar remise afspreken?
ITA-RUS: De aanhouder wint.
GER-GM: Excuses voor de bijzonder saaie en terughoudende zetten. Echter, ze beogen een weerspiegeling te zijn van het onderhandelingsniveau van enkele (nadurige?) spelers.
GM-GER: Een tandje hoger lijkt me inderdaad geen slechte zaak. Zet 'm op, Mark.
GER-FRA: De volgende keer ben ik niet zo terughoudend.
GM-GER: Belofte of waarschuwing?
RUS-GER: Moo ichido itte kudasei!
GM-RUS: Spreek je moêrs taal.
RUS-TUR: De zending schijnt door Servische terroristen te zijn onderschept.
RUS-ENG: Zo hadden we het wel niet afgesproken, maar ik zal niet klagen!
RUS-ITA: Join the gang!

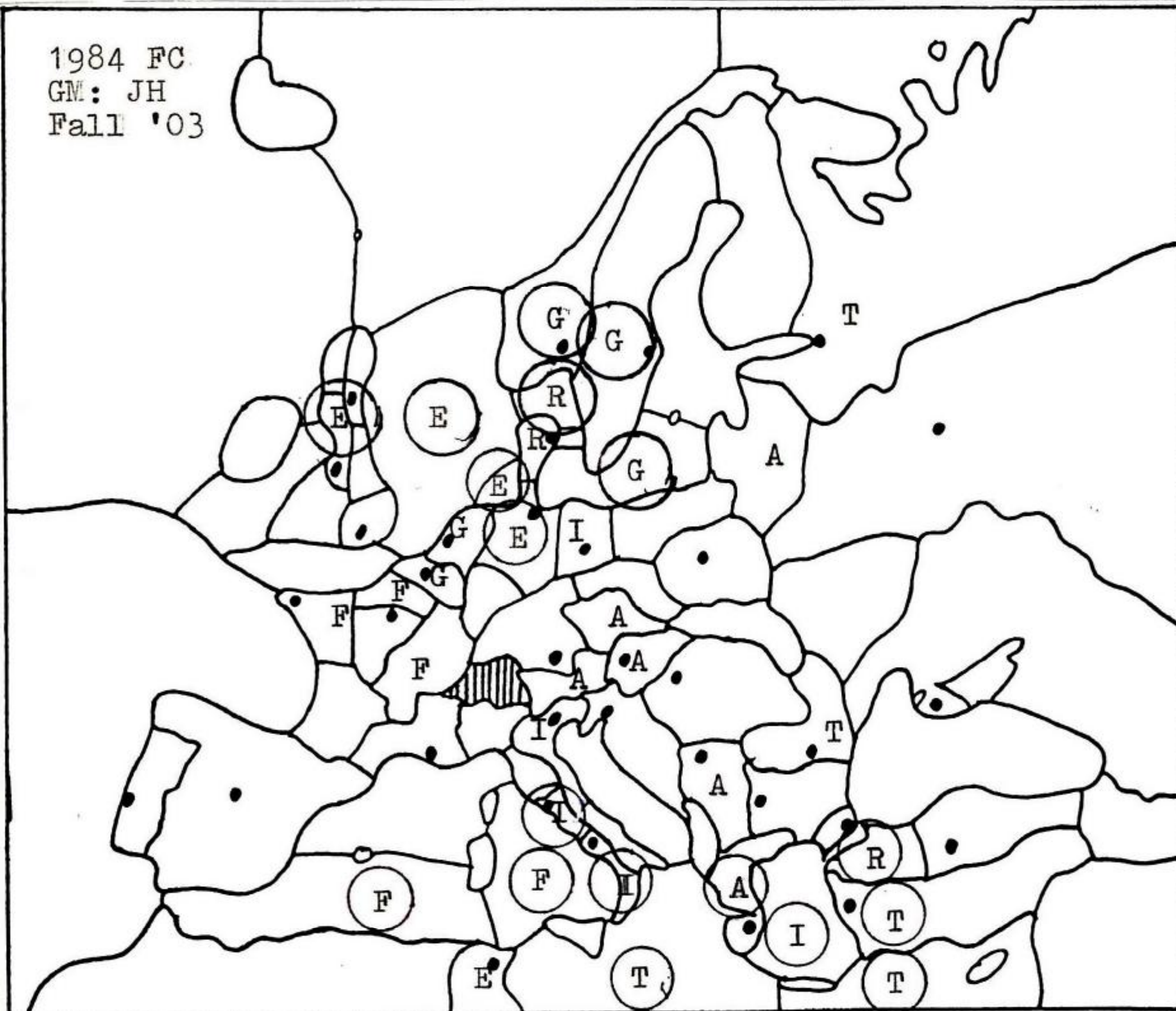
DIPLOMACY   AFKE'S ZEVENTAL

Fall 1903   1984 FC   GM Jan Herman Veldkamp

"Gedetineerde wordt een kopje kleiner gemaakt. Frankrijk en Oostenrijk moeten misschien ook eens gaan onderhandelen en Jordite moet ophouden de adviezen van de Nderlandse kampioen in de wind te slaan. Het wordt druk in de Italiaanse viswateren."

AUS (Jordite Koopman) : A Tyr S (I) A Tri-Ven, A Boh-Mun, A Rum-Ser, F Gre S (I) F ION-AEG, A Mos-Lvn
ENG (Arnold Bakker)   : F NTH-Den, F HEL S F Hol-Kie, F Hol-Kie, A Tun xxx

FRA (Peter v/d Akker) : F GOL-TYS, F WMS S F GOL-TYS, A Bur-Mun, A Par-Pic, A Bre S A Par-Pic
GER (Geert Kuiper) : A Ruh-Hol, A Bel S A Ruh-Hol, F Kie S A Ruh-Hol (retr. BAL), F BAL-Swe, F Nor S F BAL-Swe, A Fin S F Bal-Swe
ITA (Harm Miedema) : A Tri-Ven, F TYS-Tun (retr. Nap), F ION-AEG, A Sil-Ber
RUS (Jannie Graf) : A Swe-Den, F SKA S A Swe-Den, F Ank-Con
TUR (AMJ Caldenborgh) : F EMS-ION, F AEG S F EMS-ION (retr. Smy), F Smy-EMS, A Bul-Rum, A StP-Fin



ADJUSTMENTS:

AUS (6):	Home, Ser, Gre, Sev	+A Vie
ENG (4+2-1=5):	Home, +Kie, +Tun, -Bel	+F Lpl
FRA (5):	Home, Spa, Por	-
GER (6+2-3=5):	Mun, Hol, Swe, +Nor, +Bel, -Ber, -Kie, -StP	-A Fin
ITA (4+2-1=5):	Nap, Rom, War, +Ven, +Ber, -Tun	+F Rom
RUS (3+2-2=3):	Ank, +Con, +Den, -Nor, -Ven	-
TUR (5+1-1=5):	Smy, Bul, Rum, Mos, +Stp, -Con	-

PRESS:

Een verontruste voorbijganger-AUS : Weet je zeker dat je het leuk vindt om met vrouwenhaters, pooiers en delinquenten in één partij te zitten ?

GER-Cipier J.H. : Bedankt voor het medeleven.

GER-TUR : Bedankt voor het lenen van de 'Colditz'-videocassette. 'Deep Throat is helaas door de cipier achterover gedrukt.

ITA-GER : Veenhuizen, boeha ! Hoeveel procent was het ?

Adjudicatie "Stabben is menselijk" Spring I902

Spring I902 I984 ?? GM Harrie van der Laan

AUS (Heino Koning) : F Gre S (I) A Ser-Bul, A Tri-Ser, A Bud S A Tri-Ser, A Gal-Rum (ret.Vie)
ENG (Lambert W.Muller): F NTH-Ska, F Lon-NTH, F ENC S A Bel-Wal(imp.), A Bel-Wal (disb. NRO)
FRA (Meine van Veen) : A Mar-Bur, A Par S A Mar-Bur, A Por-Spa, F Spa sc-MAO, F Bre S F Spa sc-MAO
GER (Johnny Bottema) : A Mun-Kie, A Hol-Bel, A Ruh S A Hol-Bel, F Kie-Hol, F Den-NTH
ITA (Paul Michel) : A Ser-Bul, F AEG-Con (ret.EMS), F Nap-ION, A Apu xxx
RUS (Albertus Koster) : A War-Gal, A Ukr S (T) A Rum xxx, F Sev-BLA, F Swe-Ska, A Nor-Swe, A StP-Nor
TUR (Frank Hoekstra) : A Rum S (R) A War-Gal, A Bul-Ser (ret.Con), F Con-AEG, F Smy S F Con-AEG, A Ank NMR

Drawproposal: I.Eng 2.Rest (Niet stemmen is tegen)

Press:
AUS-ITA: Volgens de geschiedenis kun je de Dodekanesos pas in I9I2 veroveren.
AUS-RUS: Ho Ho Ho.
AUS-TUR: Hoezo, gegokt? Mag dat ook al van Allah!
AUS-GER+ENG: 's Kosters koe mag op het kerkhof weiden; en als jullie zo doorgaan liggen jullie er onder!
ENG-RUS: Egoist!
ENG-GER: Egoist!
ENG-FRA: Egoist!
ENG-ENG: 't Zijn allemaal egoisten...
ENG-ENG: Wat je zegt...
ENG-ENG: Dat zul je altijd zien: alleen maar egoisten in ons spel.
ENG-ENG: Dat hou je toch.
ENG-ENG: HM-HM...
ENG-FRA: Eerst Napels zien, dan sterven.
ENG-RUS: I Norge I Suömi eth Finito!
ENG-RUS: Sprotz!
ENG-Zwitserland: Hi there!
FRA-ENG: Na zoveel agressie niets meer laten horen, hopelijk veranderen beide!
FRA-ITA: De Franse Keizer is weer thuis en hervat de vriendschappelijkheid.
FRA-GER: Goed, je mag dan niet zo kwaad nog niet zijn, maar je slaagt nou ook weer niet voor het brevet voor goed gedrag.
FRA-RUS: Je profiteert aardig van de Engels-Duits-Franse ruzie, wat dacht je van ontwikkelingshulp?
FRA-AUS: Hou vol, wij komen nog niet!
GER-GM : Nee, dat was geen Turks, maar de taal die je tegen gekken gebruikt.
GM-GER : Aha.
GER-ENG: Sorry voor het niet onderhandelen.
GER-FRA: Vanaf nu kun je goedkoop Duitse spullen importeren.
GER-RUS: Spreek je moers taal!
GER-TUR: Braaf zo.
GER-RUS: (Dank je Albertus voor 't idee)
Johnny-Brutusleden: Grof schandaal, Frank Hoekstra gebruikt z'n familie zodat hij meer gebieden onder controle krijgt en dus hoog in de FTF-lijst uitkomt.
GM-Johnny: Jeetje!
ITA-GER: Voorlopig kunnen we elkaar nu wel vertrouwen uiteindelijk

z.o.z.

hebben we niet meer hetzelfde doel, geloof ik.

ITA-GM: Helemaal geen bla en leuter, weloverwogen genuanceerde uitspraken. Wel jammer trouwens dat het gebied waar ik nu heen speel niet meer leeg is maar ja ik ben dan ook omsingeld door allerlei mogendheden.

GM-ITA: Och arme.

ITA-Teijo: Die tactiek hoeft niet altijd succesvol te zijn.

ITA-GM: Oké de Franse koning dan, maar ik ging er al vanuit dat hij ook Keizer zal worden. Of is het nu president?

ITA-RUS: Je lijkt zo hier en daar brave hondjes te hebben zitten. Als ze ook nog blaffen zit je helemaal goed.

ITA-TUR: Had je werkelijke gezicht laten zien in 1901 dan had er misschien beter gepraat kunnen worden.

GM-ITA: De visafoon is helaas nog steeds niet uitgevonden.

RUS-TUR: Gefeliciteerd.

RUS-ITA: Ik heb de Turk in Rum gesteund om te voorkomen, dat de Oostenrijker te snel zou groeien, maar onze afspraak blijft geldig.

TUR-GER: Wtsdtnwwrvrnghmtl?

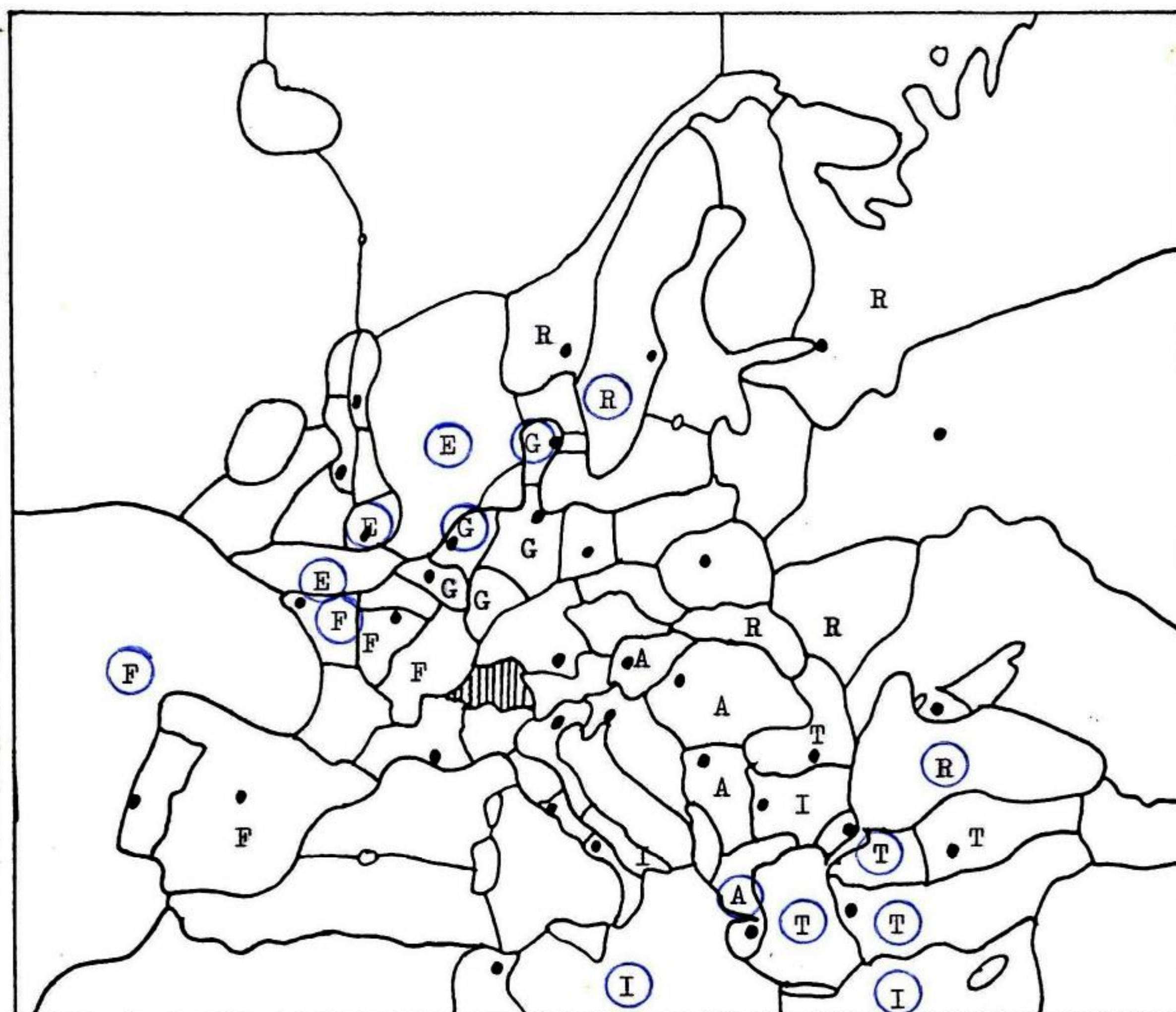
TUR-RUS: Mijn baas is goed voor mij, hij praat veel met me en zegt dat ik braaf ben (vrij vertaald uit: dagboek van een herdershond).

TUR-GER: I'm still a total abstainer.(What about you?)

TUR-ITA: Bedankt voor je kaartje uit een warm Europa.

TUR-ITA: Wiens einde bedoel je?

GM-TYP: Sterkte.



DIPLOMACY BEGGAR'S BANQUET

GAMESTART 1984 ?? GM Teijo Doornkamp

GM : Teijo Doornkamp, Esdoornlaan 732, 9741 MJ Groningen, 050-770910
AUS : Ian Hardy, 16 Beechwood Street, Thornhill, Sunderland, Tyne Wear, UK
ENG : Matthijs Beyer, Oude Delft 153b, 2611 HA Delft
FRA : Maurice de Volder, Arkstraat 43, B3760 Lanaken, België
GER : Jan Haveman, Esdoornlaan 868, 9741 ML Groningen, 050-771290
ITA : Peter Zersch, Beethovenlaan 54, 9722 KL Groningen
RUS : Johnny Bottema, Zaagmuldersweg 414, 9713 LT Groningen, 050-134951
TUR : Bernd Timmerman, Churchilllaan 595, 2287 AK Rijswijk, 070-946536

GM-World : Since Ian only speaks English the adjudications and my remarks on the game will be in English. Letters to England and Belgium will take about 4 days to get there. Giving you the countries you wanted , was impossible in one case. Nobody seemed to want Austria (fine country though), so Ian got his 4th choice. Everybody else got his 1st or second. Have a nice game. One last thing: phoning me is very dangerous, I'm not in very often, so make sure and send me your orders by mail.

VAIN RATS RATTENKONING

GM: Wally Koster.

Aus (Peter Aars) : A War ***, A Sev sta, A Tyr s A Vie - Boh, A Vie - Boh.
Eng (Jan Feringa) : F MAO - Por, F Bre s F NAO - MAO, F Ber s F Kiel ***, F ENC s F NAO - MAO, F Kiel s F Ber sta, A Spa - Mar, F StP *****, A Mos - War, A Wal sta, F NAO - MAO.
Fra (Guus Lobach/Anarchy) : A Boh - Sil.
Ger (Ynte Visser/Anarchy) : A Bur s (E) A Spa - Mar, A Mun sta.
Ita (Teijo Doornkamp): A Ven - Tyr, A Ser - Rum, A Rom - Tus, F NAf s F Tun - WMS, F Tun - WMS (NSU), F WMS NMR, F TYS - GUL, F IOS - TYS.
Rus (Anarchy) : A Fin.
Tur (Anarchy) : -

Het drawproposal is verworpen. Er zijn er twee ingediend:
A. 1. Aus, Eng, Ita.
B. 1. Eng, Ita 2. Aus.

Door onduidelijke oorzaken kan A Mos (van Eng) zich niet langer handhaven, terwijl voor (F) A Sil slechts hold een toegestane order is.

Supplycentres :

Aus :	(4-1+2=5)	-Home, -Rum, +Sev, +War	builds: A Bud.
Eng :	(10+4=14)	-Home,Nor,Swe,Den,StP,Bel,Kie,Por, +Mos,+Mar,+Bre,+Ber	builds: A Lon, F Edi, A Lpl.
Fra :	(3-1=2)	-Par, Spa, -Bre	1 tekort NBO.
Ger :	(3-1=2)	-Hol,Mun,-Ber	onveranderd.
Ita :	(11-2+1=10)	-Home,Smy,Con,Tun,Bul,Ser,Gre,-Mar,-War, +Rum	builds: F Nap, A Rom, 1 tekort NMBP.
Rus :	(2-2=0)	Exit 1907	breaks A Fin.
Tur :	(1)	-Ank	1 tekort NBO.

En daarmee is de verliezer dan bekend : Rob vd Burg.

Press:
Ita - GM : Wat moet ik in Clyde?
GM - Ita : Skye zien en dan sterven of vv natuurlijk.
GM - World : Is that all there is my friends?

Nagekomen : In s'08 grenzen Londen en Constantinopel aan elkaar, zulks door toedoen van een Hyperspace Joker.

VAIN RATS WAR OF THE SEWER

Fall 1905 GM Teijo Doornkamp

AUS (Wally Koster) : A Apu-Rom
ENG (Peter Dols) : F NTH C (G) A Den-Yor, A Ruh-Bel, F BAL-Swe, F MAO-Bre, F NWS-Nor
FRA (J.H. Veldkamp) : A Par-Bre, F ENC S (E) A Ruh-Bel, F Hol-Bel, A Spa xxx, A Mun-Ber, F GOL-TYS
GER (Yvonne Buter) : A Den-Yor
ITA (Harry vd Laan) : A Rom-Ven, F Tun-ION, F ION-AEG, F Gre S A Bul xxx, A Bul S A Gal-Rum, A Sil-War, A Vie-Bud, A Gal-Rum
RUS (Jan Feringa) : A StP S F Nor xxx, F Nor S F Swe xxx, F Swe S F Nor xxx, A Ukr S A War xxx (NSO), F Con S F BLA-Bulec, A Rum S F BLA-Bulec (retr. Sev), A War-Mos, F Bla-Bulec
TUR (Chris Frowein) : A Ser S (I) A Gal-Rum, F Arm xxx

ADJUSTMENTS

AUS	(1+1-1=1)	: +Rom, -Ven	-
ENG	(5+1-1=5)	: Home, Den, +Bel, -Hol	-
FRA	(6+2-1=7)	: Home, Spa, Por, +Hol, +Ber, -Bel	+F Mar
GER	(1)	: Kie	-
ITA	(9+3-2=10)	: Nap, Tri, Bud, Tun, Vie, Gre, Rum, +Ven, +Bul, +War, -Mun, -Rom	+F Nap
RUS	(10+2-3=9)	: Home, Nor, Swe, Smy, Con, +Ank, +Mun, -Bul, -War, -Ber	-F SWE (FFH)
TUR	(2 -1=1)	: Ser, -Ank	-A Ser (FFH)

Alle drawproposals zijn verworpen en heringediend.

Press :

FRA-ENG : Dat hadden we niet afgesproken, lullo !

Gamestart Vain Rats : "Een Rat in het Nauw"
GM: J.H.Veldkamp Basaltstraat 230 9743 TX Groningen Tel. 050-774815

RUS: Wijka Oldenburger De Nijkampen 27 7815 KP Emmen Tel. -
AUS: Peter Aars Oude Meerdijk 87 7842 RS Emmen Tel. 05910-28509
FRA: Harrie van de Laan Marsstraat 147 9742 EN Groningen Tel. 050-716611
ENG: Wim Oldenburger Nijverheidskade 42 9643 JH Veendam Tel. 05987-22438
TUR: Albertus Koster Davidstraat 77 Groningen Tel. 050-261760
GER: Matthijs Beyer Oude Delft 153b 2611 HA Delft Tel. -
ITA: Wally Koster Esdoornlaan 726 9741 MJ Groningen Tel. 050-770910

SOPWITH ERICH VON STALHEIN

Sopwith: Erich von Stalhein. GM: JHVeldkamp

Ravage dit maal. Grizly raakt voor het laatst iemand, nl. Woodstock. Twee keer voor vier geraakt worden was hem teveel. Ook afscheid nemen voor Erik. Zijn stokjes blijven geknakt achter ...

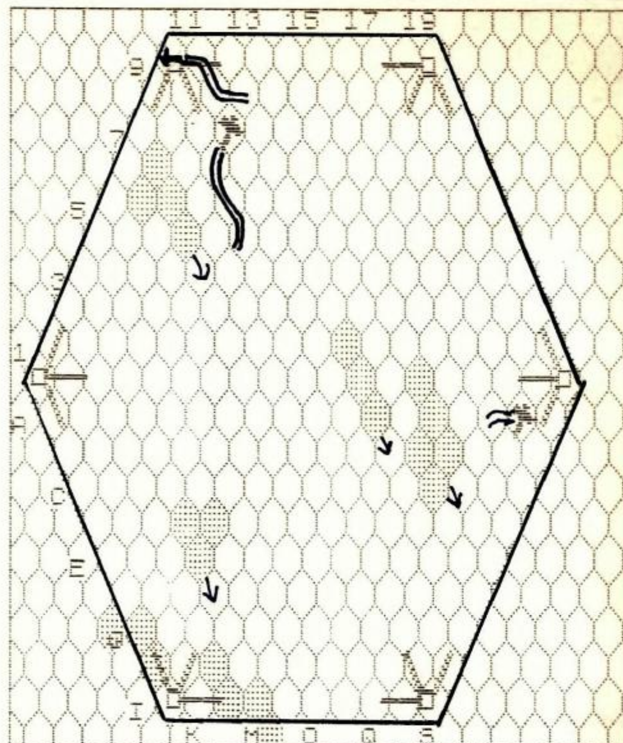
Moves

Grizly Adams (Wim Oldenburger)	stijgt op van airstrip alpha en A/F-O A/F-O R/F-R* crash ... dead		
Erik vd. G.S. (Wally Koster)	A/F-O ... crash = dead		
Woodstock (Peter Aars)	L/F-A A/F-A R/F-A*	Dam.8	Ammo.9
Peter Burymore (Pieter Stolk)	RS/F-A* O/F-A,L O/f-O	Dam.9	Ammo.6
Pa Pinkelman (Roel Panjer)	A/F-A* RS/F-A A/F-O	Dam.8	Ammo.9

All clouds move South. For the first time we have a computer map of Sopwith. I hope it will turn out to be readable when its photocopied. Please send your comments.

NAME OF PLANE	DIR	HEX
Woodstock	NE	D11
Peter Burymore	NE	R17
Pa Pinkelman	NW	A10

CLOUDS					
I	N14	O14	P14	P13	O13
II	K12	L12	M12		
III	H4	I4	I5		
IV	G0	H1	I1		
V	B7	B8	C8	D8	
VI	K3	L3	M4	N4	



SNITS' REVENGE QUASIMODO

Turn 1 GM Peter Aars

Harrie vd Laan (the Killing Rasta's II) : Robbie Shakespeare Out-Ant, Sly Dunbar Out-Glu, Hugh Mundell Out-Ant
Redmer Alma (Snits promotie team) : Mary Dresselhuis Out-Glu k, Catharina Rickers van Ansbach k, Weduwe van Nelle Out-Glu
Jan Feringa (Waldolala) : Gré Braadslee Out-Glu, Boy Bensdorp Out-Ant
Ronald Kiel (Zangeres zonder faam) : Hepi&Hepi Out-Glu, Dolly Dots Out-Ant
Teijo Doornkamp (Quasimodo) : R1 Lap-Ant Ch, Pri: M1, Sec: M2, Ter: M3

Er moet duidelijk nog warm worden gedraaid. Men trapt nog geen gat in een pakkie boter.

Press:

Promotieteam-World : Voor je het weet kom je ons tegen.
Mary en Catharina-World : Dames gaan voor.
Waldo-World : Hartelijk welkom en welkom gefeliciteerd !

SNITS' REVENGE LANDRU

Snit's Revenge : Landru I . GM : JHVeldkamp

De Snits nemen een vrije dag: ze schoppen 1 op 4. Landru haalt 100 %.Dit zijn de orders :

De Buters (Peter Aars)	: Sandra Agu-Pro, Yvonne Div-Atr, Rein Atr-Fin
De Ducks (Gerard Burger)	: Kwik Atr-Fin, Kwek Agu-Eye k S (Eye), Kwak Fin-Pro k S ([illegible] pro)
Fam. vd. Berg (Wally Koster)	: Marmot Lob-Agu k S (Agu), Rat Ant-Div, Muis Glu-Atr
Kick Wilstra en (Wollie) de Neefjes	: Kick Glu-Atr, Neefje2 Atr-Agu k S (Agu) Neefje4 Ant-Div
De Popo's	: P1 Glu-Out, P2 Ant-Out
Landru (Jan Feringa)	: R6 Fle-Fin ch Rein (=P4), R7 For-Fle, R8 Lap-For R9 Lap-Fle, R10 Lap-Glu, M10 Pri-Lap, M11 Sec-Lap M12 Ter-Lap Pri: S(Pro), Sec: M13, Ter: M14.

SNITS' REVENGE CHLJOEID

Turn 6 GM: Jan Feringa

Peter (de Sproedelwassers): Heins Lob-Div
Teijo (de drie Musketiers): Portos Agu-Pro, Atos Fin-Fle K,
d'Artagnan Out-Fle k
Harrie (the Killing Rasta's): LKJ Atr-Div, Augustus Pablo ***,
Sugar Minott Out-Fle
Jan Herman (BRUTUS): Peter Agu-Pro, Guus k S(Eye), Rob Eye-Agu
Wally (Chljoeid): R4 Fin-Atr, R6 For-Fle, ch d'Artagnan (=P5),
R7 Lap, Fle ch Atos (=P6), R8 Lap-Ant k P2 -Div
M8-Lap(=R9), M9 Ter-Lap(=R10); Sec: M10, Ter:M11
Popo's: P2 Div, P3 Glu-Out, P4 Pri-Fin

Een Snorg, twee Runanagitms en twee Snits exit. Twee blokkades.

Pri: -
Pri-Fin: P4
Sec: S Sec, M10
Ter: S Ter, M11
Agu: S Agu, Peter, Rob
Ant: S Ant, R8
Atr: R4, S Atr
Div: Heins, Linton Kwesi Johnson, P2
Eye: Guus

Fle: S Fle, P5, P6
For: S For
Glu: S Glu
Glu-Out: P3
Lap: R9, R10
Lob: S Lob
Mut: S Mut
Pro: Augustus Pablo, Portos
Fin: -

Press:
Otto: Aarch, sjeis.
3M-Heins: Krapjas? Hij heeft net een héél erg mooie nieuwe jas gekocht en die is niet krap.
GM-3M: Lolbroek dan.
3M-BRUTUS: Schoppen luie donders, 't is hier de Knock Out Show, niet de Showbizzquiz!
Augustus Pablo-Otto: Nee hoor, hier is hij ook niet. Oh sorry, je zoekt niet meer.
R4-Linton Kwesi Johnson: Lafaard.

SURVIVAL OF THE FITTEST

Na een korte periode van stilte in de BRUTUS is hier dan weer eens een kort verslag omtrent de situatie in Survival. Van de zes nog actieve spelers worden er drie vermist: alle drie, Rob, Harrie en Jan Herman hebben gemeen dat ze uit Groningen komen en ook de enige niet vermiste Groninger (inmiddels Amsterdammer; JF), Han Wienbelt, ligt achterop in dit spel! A Groninger, not the fittest?



Onze 'plattelander' (geboren in Rotterdam; JF) Peter Aars doet het een stuk beter en is het einddoel reeds genaderd tot op zo'n 40 meter. Een ravijn verspert de weg echter. Derhalve lijkt mij Roger die zich op zo'n 50m van de dam bevindt, favoriet voor de overwinning. Hij dient alleen zijn panische angst voor moerassen te overwinnen!

LAATSTE NIEUWS: Harrie van der Laan duikt weer op! Flink ondervoed strompelt hij een nauwe kloof uit. Rechts ziet hij een rotswand op 2m, in front en links ziet hij overal oerwoud. Hij is nog maar 45m van het einddoel verwijderd!

PRONKJEWAIL BOERENJONGENS

Veurjoar 1701 Spelmeester:Roel Panjer

S(Peter Aars) :NMR,S Std,B Adu,B Wsm

H(Ronald Kiel) :B Grp-Mar,B Ezg-Grp,S Zou-Ezg,B Baf S (S Zou-Ezg).

W(Harrie v/d Laan) :B Tal-Bar ,S Stk C (B Tal-Bar),B Ven-Hog,
B Zdb S (B Ven-Hog),B Win-Ter.

F(Redmer Alma) :B Bed S (B Dam-Tnb),B Dam-Tnb,B Sid S (B Dam-Tnb),
S Emd-ES.

Braiven:

H-F: Och 't gait toch hail nuver ,docht ik.

H-Std:Als joe willen dat wie joe verstoan ,kenst beste moar normoal proaten.

W-Std:Wat zegst ,mien jong?

SM-Std: Hest tonge verloren?

F-SM: Magst mie wel doeden

SM-F: SM is Spelmeester nait Sado Masochist.

SM Stad en Lande: F het ain boer te min. Ik leuf dat dat mien fölt is. Hai mag 'm ankomende haarfst bouwen.

PRONKJEWAIL BOZZUM

Haarfst 1700 Spelmeester:Roel Panjer

S(Nicholas Whyte) :B Adu-Ezg,S Wsm S (Badu-Ezg),B Std- Hog

H(Frank Hoekstra) S Ptb-Uit,B Grp-Mar,B Ezg-Grp.

W(William Whyte) :NMR, B Ter,B Pek,S Stk.

F(Erik Smidt) :B Uit xxx,B Sid xxx,S E S-Emd.

Veraanderens	Nij spul
S(5):thoes,+Ezg,+Hog	B Std,b Hgk.
H(4):Zou,Baf,+Grp,+Mar,-Ezg	ain te min (NBO)
W(4):thoes,+Stk	ain te min (NBO)
F(6):thoes,+Uit,+Sid,+Emd	B Bed,B Dam, S Del

Braiven:

Std-Ommelaanden:Wisten joe dat als 'n Frais vanoet Leeuwarden (of wat joe in Grunnen 't ook neumt) naar Grunnen verhoesd is,valt 't gemiddelde IQ van beide steden?

SM-Std:Luisteren joe noar de stamtoavel?

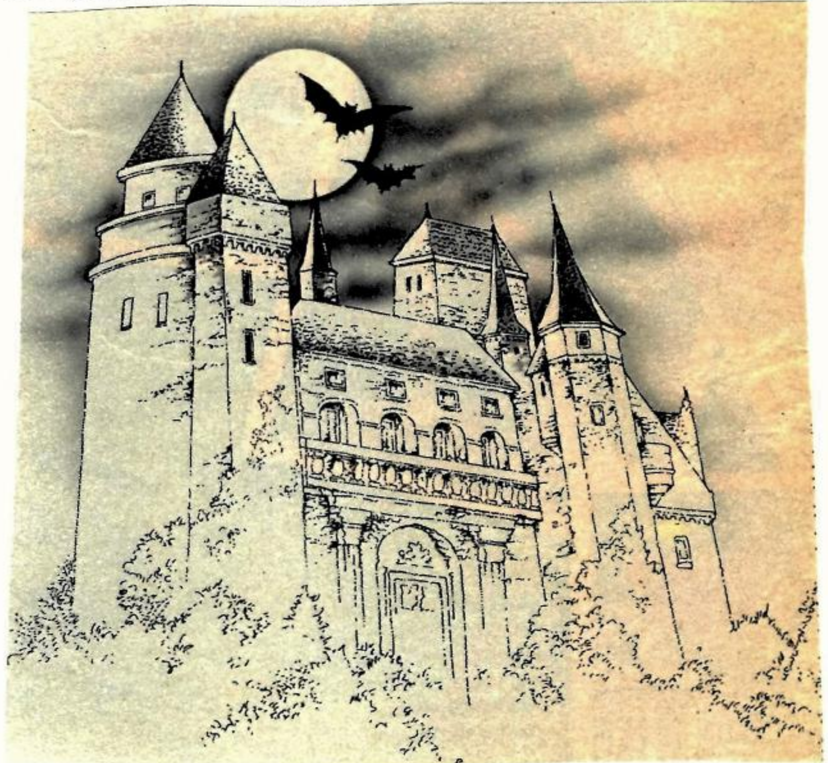
F-provincie: D'r is bie de PTT 'n postpute wegroakt ,woar woarschijnlijk ook post van mie bie zat. 'T ken dus veurkomn da 'k nait op braiven van joe reageert heb;moar dat ken 'k dus ook nait waitn,mien excu-

SM-Stad en Lande: Ook pronkjewail mut inleveren, meer braiven ankomende Brutus. Moi he

CHÂTEAU HAUT-KOENIGSBOURG

GM Peter Aars, turn 9

Frits Spits blijft langs het ravijn rennen. Omdat hij niet over een pad rent schiet dat toch niet zo hard op als hij wil. Ook zijn bagage wordt ongeduldig en hongerig en begint te morren;"mor, mor." Om van het gemor af te zijn geeft Frits z'n bagage een stuiterbal. Dat leidt wat af.



Otto slaat bij de wegwijzer linksaf en rent in hoog tempo verder. Over dit pad hebben al eerder mensen gelopen. Op de grond ligt een bebloede pijl.

TeijoHasji rent verder. Uit verveling speelt hij wat met z'n lucifers. Jullie snappen al wat er gaat gebeuren. Het jonkie brandt z'n vingers en laat de brandende lucifer vallen waardoor er een spontaan bosbrandje ontstaat. TeijoHasji ziet 20 meter voor zich een splitsing opdoemen.

Macho Hracho beleeft weinig onderweg. Het enige probleem dat hij tegenkomt is een splitsing. Hij beslist rechtsaf te gaan.

Killer Kane rent verder achter De Monnik aan. Op de kruising botst hij pardoes tegen **Alphonso le Malin** op die van rechts **komt en dus** voorrang had omdat deze kruising gelijkwaardig is; één van de basisregels in het verkeer.

Alphonso le Malin is gelukkig niet op zijn mondje gevallen en steekt van wal:"Wat is het nut van vechten, we maken het de GM alleen maar makkelijk als één van ons doodgaat, we kunnen beter ieder elk ons eigen ...." Hier staakt Alphonso z'n rede omdat hij ietwat pijnlijk getroffen wordt door de bijl van Killer Kane. Alphonso probeert wat terug te doen maar z'n pogingen mislukken jammerlijk. Het hopeloze van de zaak inziende probeert hij te vluchten. Ook dat mislukt en Alphonso stort na dit korte gevecht levenloos ter aarde.



Oberon die achter Alphonso aanrende ziet hem tegen een barbaar aanbotsen die vrijwel meteen met zijn bijl erop inhakt."Dat ziet er niet zo gezond uit" denkt Oberon en hij duikt de bosjes in om een flink aantal meters verderop weer een pad op te lopen. Naar links kijkend ziet hij nog net dat Alphonso onderuit gaat. Oberon zet het op een lopen. Killer Kane merkt Oberon echter op. Hij smijt zijn bijl neer en jaagt Oberon een pijl achterna die warempel nog doel treft ook! Oberon ziet voor hem op 18 meter een rotswand. Op 14 meter gaat een pad naar links en rechts.

De Monnik rent verder en gaat links af voor de rotswand. Bovenop de rotswand loopt een lange muur. Het pad loopt recht op twee enorme deuren in die muur af. Rechts naast de deuren staat een toren. Links naast de deuren nog een meter muur en dan een diepe afgrond. Er komen 3 paden tesamen vlak voor de deuren. De Monnik loopt op het middelste pad. Hij verstopt zich ergens in de bosjes. De muur is 12 meter hoog. Uit de toren klinkt een flink gezaag en geronk op. Het lijkt wel of alle bosarbeiders er onderdak gevonden hebben.

FTF-UITSLAGEN

De herfst nadert weer en dat betekent traditioneel veel ftf-partijen. Waarom? Ik weet het niet, maar feit is dat plotseling 19 personen de barrière van 5 partijen hebben overwonnen. Gaat-ie weer:

6 April(!), Groningen
1907
1. Rick de Ruiter(A) 8
2. Bas ter Balkt(F) 7
2. Rik Le Clerq(E) 7
4. Jan Haveman(R) 4
4. Marc Le Clerq(G) 4
6. Rudi Oortwijn(T) 3
7. Neutraal(I) 1

6-9, Groningen
1905
1. GerritJan Hondelink(A) 10
2. Ronald Kiel(F) 7
2. Redmer Alma(E) 7
4. Mente Heemstra(G) 4
5. JanMaarten van Dijl(I) 3
5. Roel Panjer(T) 3
7. Meine van Veen(R) -05

8-9, Groningen
1907
1. Meine van Veen(F) 8
2. Mente Heemstra(A) 7
2. Paul Schepens(T) 7
4. Hilde Niezen(G) 6
5. Stefan Beukers(E) 3
6. Niels Loth(R) 2
7. Koos Hofste(I) -07

14-9, Groningen
1905
1. Frank Hoekstra(F) 7
1. Ronald Kiel(I) 7
3. Johnny Bottema(E) 6
4. Jan Haveman(R) 5
4. Redmer Alma(T) 5
6. Marc Le Clerq(G) 3
7. Peter Zersch(A) 1

26-9, Delft
1905
1. Machiel vd Dorst(F) 9
2. Luc vd Broek(R) 8
2. Chris Timmer(T) 8
4. Marlies ? (E) 4
5. Evert Vaartjes(I) 3
6. AnneM. de Leeuw(A) 2
7. GertJan v. Liempt(G)05

30-9, Groningen
1905
1. Paul Schepens(E) 7
1. Yvonne Kiel(F) 7
3. Roel Panjer(A) 5
4. Ronald Kiel(T) 4
4. Redmer Alma(R) 4
4. JJ Hoepman(G) 4
7. GerritJan Hondelink(I) 3

21-9&2-10, Groningen
1905
1. Albertus Koster(G) 8
2. Williet Brouwer(A) 6
3. Ineke Hutten(I) 5
3. Gabri Laman(R) 5
5. Wally Koster(E) 4
5. Ineke Oosterhof(F) 4
7. Hans van Nisius(T) 2

4-10, Groningen
1905
1. Albertus Koster(F) 9
2. Frank Hoekstra(R) 8
3. Wim Oldenburger(G) 5
3. Peter Zersch(I) 5
3. Heino Koning(T) 5
6. Johnny Bottema(A) 2
7. Erik Hoekstra(E) -04

29-6, Delft
1906
1. Paul Michel(E) 8
2. Hans Vijlbrief(I) 7
3. Lex Pater(G) 5
3. Koos de Jong(R) 5
5. Erik Joustra(T) 4
6. Roland Bakker(A) 3
7. Remco Zuidervliet(F) 2

21-8, Leiderdorp
1. Lex Pater(A) 9
2. HJ de Boer(F) 8
2. Jochem v. Hal(G) 8
4. Jaap Jacobs(I) 6
5. Hans Vijlbrief(R) 3
6. Dennis Kooper(E) -05
7. Ijme Woensdregt(T)-04
1906

Oegstgeest, 28-8
1907
1. Paul Michel(F) 10
2. Jochem v. Hal(R) 6
3. Tomas Dokoupil(A) 4
3. Erik Buis(G) 4
3. Ijme Woensdregt(I)4
3. Sander Kroeze(T) 4
7. Lex Pater(E) 2

1-9, Leiderdorp
1910
1. Tomas Dokoupil(F) 17)
2. Jaap Jacobs(A) 14)
3. Hans Vijlbrief(I) 2)
3. DirkJan Out(R) 2)
5. Jochem van Hal(G)-10
6. Lex Pater(T) -07
7. Edwin de Vries(E)-06

35 s.c. hoe zit dat?

8-9, Leiden
1906
1. Lex Pater(R) 13
2. Hans Vijlbrief(T) 10
3. HJ de Boer(F) 6
4. Ijme Woensdregt(E) 5
5. DirkJan Out(E) -06
5. Kurt Froling(I) -06
7. Tomas Dokuopil(A)-03

10-9, Alphen a/d Rijn
1906
1. Dirk-Jan Out(E) 12
2. Jeroen Dijk(T) 7
3. Erik Joustra(A) 5
4. Paul Michel(F) 4
4. Lex Pater(R) 4
6. Herman Heytmeyer(I) 2
7. Jaap Jacobs(G) -05

1.Hans V.	7.1-13	11.Jos K.	4.5-6
2.Lex P.	6.9-17	12.G.Jan H.	4.4-5
3.Paul M.	6.3-7	13.Marc	4.1-9
4.Ivo B.	6.3-8	14.Ijme	4 -5
5.Erik J.	5.9-9	15.Redmer	3.8-5
6.Roland	5.6-5	16.Jochem	3.5-5
7.Jan H.	5.3-9	17.DirkJan	3.4-5
8.Tomáš	5.2-5	18.Bert H.	3.2-5
9.Bas tB.	5 -5	19.Roel P.	3 -5
10.Jaap J.	4.6-5		

WEEDBOX Schot in het duister, slot GM Teijo Doornkamp

GM-World : Omdat bijna iedereen de moed heeft opgegeven, roep ik mijzelf tot winnaar door knock-out uit. Eervolle vermelding voor Wally die het het langst volhield. De oplossingen :

	splitsers	botsers	slurpers
A	21,25,43,45	44	23
B	4	10,14,21,25,39,47	43
C	21,23,49,53	10,14	2,6,43

POSTALE RATINGLIJST

Deze maand kwamen twee partijen tot een einde. Eerst in JM 25 het in de Conflictgazet begonnen 'Hebben is hebben'. De gegevens hiervan:

Hebben is hebben/1981 FH/GM: Han Heidema/Fall 1916/Gamevalue: 810.39

	Supplycenters	Gamerating	Bijzonderheden
1. Rob van der Burg	16	190.08	Peter Dols tot F'03
1. Guus Lobach	11	178.17	Henk Revet tot S'05
1. Ivo Steyn	4	161.48	
1. Paul Meerts	3	159.10	
5. Sjef van der List	ex-1914	40.52	Anarchy
6. Arthur Bolder	ex-1909	40.52	
7. Hans Beudeker	ex-1905	40.52	

Verder werd in Oxy 36 'De Verneuckte Haes' beëindigd. De gegevens:

De Verneuckte Haes/1983 FQ/GM: R. v. Meeteren/Fall 1907/GV: 693.04

1. Jos Krijnen	12	174.62	
1. Teijo Doornkamp	11	172.58	
1. Erik Joustra	10	170.54	
4. Wilburt Spek	1	71.34	
5. Paul Frentrop	ex-1907	34.65	
6. Wally Koster	ex-1905	34.65	
7. Henk v. Voorthuysen	ex-1903	34.65	Anarchy

De lijst ziet er nu als volgt uit:

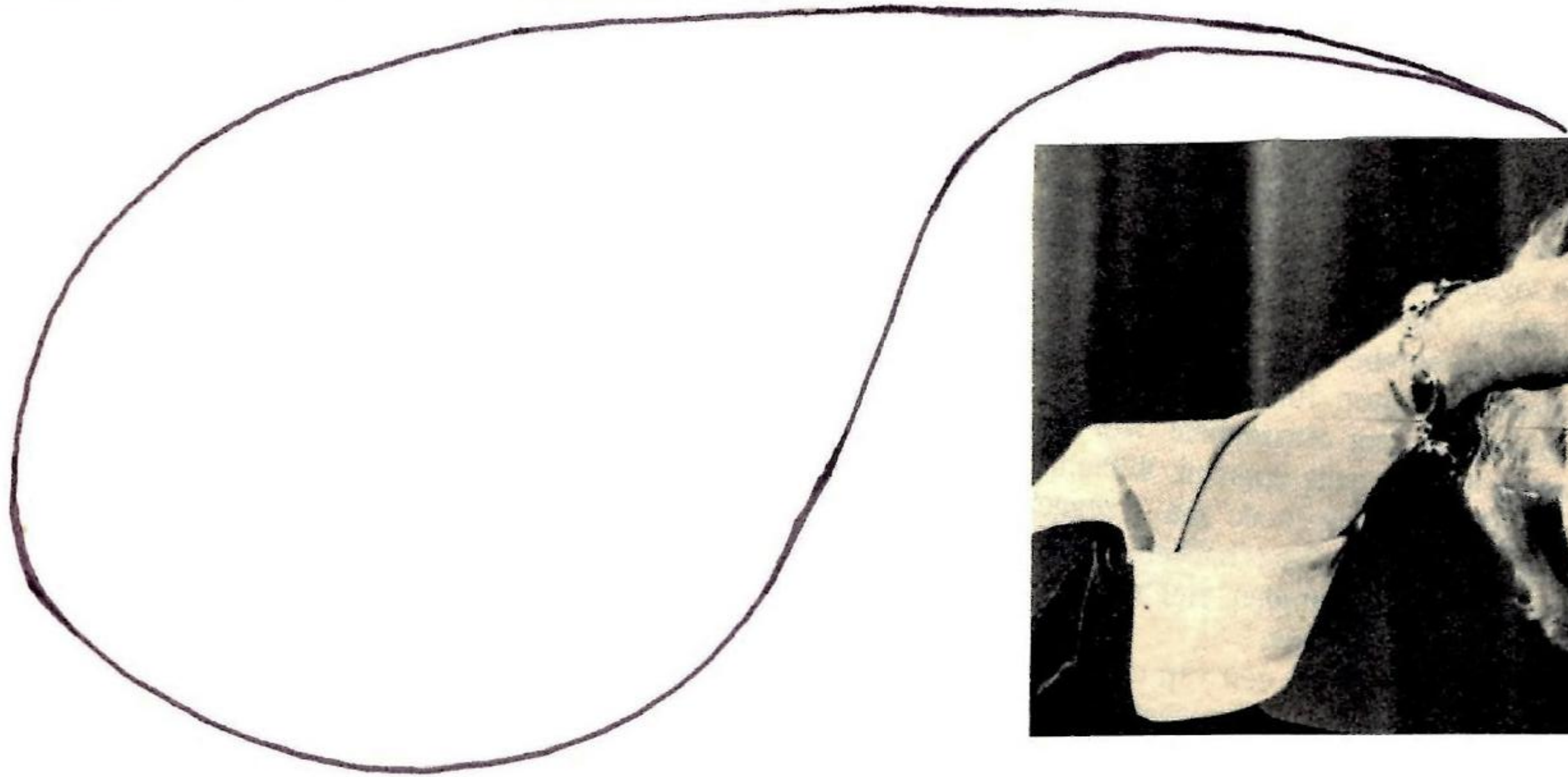
1. Roland Bakker	(2,3)	216.22
2. Graham Smith	(3,1)	215.57
3. Roger van de Putte	(4,3)	190.79
4. Rob van der Burg	(3,2)	188.55
5. Marc van Ganzen	(3,3)	164.96
6. Guus Lobach	(3,1)	164.06
7. Sebastiaan van Dam	(1,1)	151.82
8. Chris Frowein	(1,2)	146.33
9. Ivo Bouwman	(5,2)	136.44
10. Jan Herman Veldkamp	(1,1)	135.18
10. Roel Panjer	(1,2)	135.18
12. Jos Krijnen	(2,1)	134.72
13. Peter Boersma	(1,2)	130.67
14. Paul Michel	(1,5)	126.73
15. Peter Dols	(2,1)	126.67
16. Peter Aars	(1,3)	123.78
17. Ivo Steyn	(1,0)	120.83
18. Heino Koning	(3,3)	120.05
19. Bernd Timmerman	(3,1)	118.30
20. Erik Joustra	(2,3)	118.00
21. Jaap Jacobs	(3,2)	112.42
22. Hauke Jansen	(2,2)	112.32
23. Teijo Doornkamp	(2,2)	110.13
24. Paul Meerts	(8,0)	108.91
25. Jan Feringa	(2,3)	107.69
26. Ton van der Veer	(2,2)	94.05
27. Frank Naets	(1,1)	92.85
28. Yvonne Buter	(2,1)	91.76
29. Patrick van der Valk	(1,1)	90.58
30. Wilburt Spek	(1,0)	90.29
31. Dirk-Jan Out	(1,2)	83.49
32. Henk Revet	(1,2)	78.74
33. Koos de Jong	(1,3)	77.98
34. Marc Raets	(1,2)	75.86
35. Louis de Koning	(2,2)	65.63
36. Wally Koster	(4,3)	65.43
37. Jochem v. Hal	(2,1)	64.13
39. Henk v. Voorthuysen	(2,1)	60.25
38. Remco Zuidervliet	(2,2)	63.38
40. Nico Oosterbaan	(5,2)	56.59

De partijen en gamevalues:

Entailed Estate NK '84 (JM)	1227.20
You too? (Brutus)	1030.55
Za Roebezjom (Brutus)	883.88
De koe en de haas (JM)	845.10
Mie wan yoo tooh (Oxy)	802.78
Why me? (Je Maintiendrai)	788.98
Si vis pacem... (Oxymoron)	781.05
De Moordmachine (FM)	771.67
Stabban is menselijk (B)	746.78
Weg naar 't licht (Oxy)	714.44
Als je begrijpt (Oxy)	713.25
De generaal (Oxy)	711.07
Reclaimer (Skilt&Frint)	707.69
Alles of niets (Oxy)	700
De joker (Brutus)	700
Afke's zevental (Brutus)	700
Lions' Dance (Skilt & Frint)	697.40
Octopussy (JM)	694.05
1000 Vlinders (Oxy)	690.49
Dissimulator (S & F)	690.25
Vroom verraad (B)	683.42
Een heer moet...(Oxy)	677.54
Geld speelt ggen rol (Oxy)	664.22
From Russia with love (JM)	652.03
Wapenbroeder (JM)	604.42

Twee opvallende zaken: de rest van de Brutusredactie staat boven me en 'Entailed Estate' is meer dan twee keer zo 'zwaar' als 'Wapenbroeder'.

DRukWERK





Peter Aars	Oude Meerdijk 87	7824 RS	Emmen	05910-28509	
Teijo Doornkamp	Esdoornlaan 732	9741 MJ	Groningen	050-770910	
Jan Feringa	Radijsstraat 11b	9741 BJ	Groningen	050-771297	Postgiro:
Guus Lobach	H.Molemastr. 32	9989 AZ	Warffum	05950-2133	1929742
Jan Herman Veldkamp	Basaltstraat 230	9743 TX	Groningen	050-774815	